

SONDERHEFT

MIT 4 CDs

TIPPS & TRICKS SONDERHEFT

CD 1: Demos & Videos

Topdemos: Empire Earth, Medal of Honor (dt.), FIFA 2002, C&C: Renegade.
Topvideo: CS Condition Zero

CD 2: PC Games Archiv

Zwei komplette Jahrgänge der PC Games im PDF-Format. Alle Tests, Previews und Tipps & Tricks 2000/01

CD 3: Erste Hilfe

Patches zu allen aktuellen Spielen, Treiber und Tools.
Aktuell: Alle wichtigen Treiber für Windows XP

CD 4: Mods & Add-ons

Counter-Strike, Operation Flashpoint, Stronghold, Half-Life (dt.), Red Faction, NHL 2002

ÜBER 1.500 TIPPS CHEATS & CODES

Alone in the Dark 4, Anno 1602 - Königsedition, Anstoß 3, Arcanum, Autobahnraser 3, Casino Tycoon, Civilization 3, Colin McRae Rally 2.0, Comanche 4, Crimson Skies, Cultures: Die Entdeckung Vinlands, Der Schuh des Manitu, FIFA 2002, Fußballmanager 2002, Ghost Recon, Gothic, Harry Potter und der Stein der Weisen, Moorhuhn 3, New York Race, Operation Flashpoint, Rollercoaster Tycoon, RTL Skispringen 2002, Serious Sam, Startopia, Star Wars: Galactic Battlegrounds, Three Kingdoms

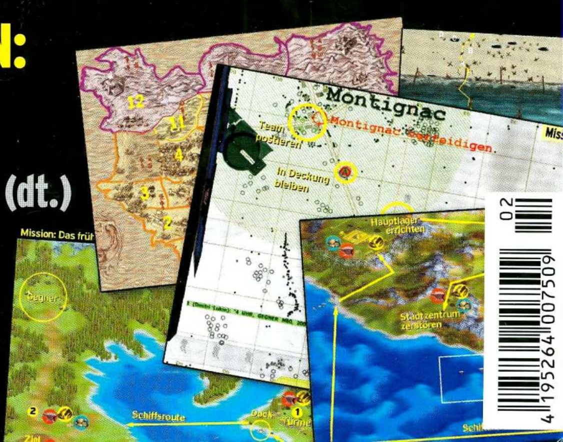
KOMPLETTLÖSUNGEN:

Empire Earth
22 Seiten mit großen Levelkarten

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Ausführliche Lösung + Mehrspieler-Tipps

C&C: Renegade
Auf acht Seiten komplett gelöst

AUSSERDEM: Operation Flashpoint: Red Hammer, Battle Realms



4 195264 007509 02



Inhalt

Bigger, better, more!

EDITORIAL

Darf's ein bisschen mehr sein? In leicht veränderter Ausstattung ist es nun wieder da – das **PC Games Tipps & Tricks Sonderheft**. Natürlich finden Sie nach wie vor die besten Tipps zu den besten Spielen auf den 100 Seiten des Heftes. Aber statt vorher zwei gibt es jetzt gleich vier CDs dazu. Auf den Silberlingen finden Sie alles, was das Spielerherz begehrt: Mods, Updates, Patches, Demos, Videos und vieles mehr. Obendrein haben wir zwei komplette Jahrgänge **PC Games** auf die Jahresrückblick-CD gebrannt. Zum Heft sei gesagt: Selten hatten wir so viele so gute Spiele so ausführlich behandelt. Die Komplettlösungen dieser Ausgabe lesen sich wie das Who's Who der PC-Spiele: Strategen freuen sich über satte 22 Seiten **Empire Earth** oder 14 Seiten **Battle Realms**. Wer lieber mit der Knarre im Anschlag durch dreidimensionale Welten marschiert, wird mit Titeln wie **Return to Castle Wolfenstein (dt.), Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** oder dem lang erwarteten **Command & Conquer: Renegade** fündig. Einen schönen Frühling wünscht Ihnen

Florian Weidhase

Komplettlösungen

Multiplayer-Tipps

Allgemeine Tipps

Kurztipps

Inserentenverzeichnis

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: tipps@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200
Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[REDAKTION]
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (V. i. S. d. P.), Lars Theune, Stefan Weiß, Thomas Eder

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Carola Giese, Gisela Müller, Roland Gerhardt

Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/2872-340
Fax: +49 - 911/2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Anzeigenabteilung	Telefon
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Ina Willax	0911/2872-346

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.10.2001.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Ina Willax, Anschrift siehe links.

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Verlags-/Geschäftsleitung: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:





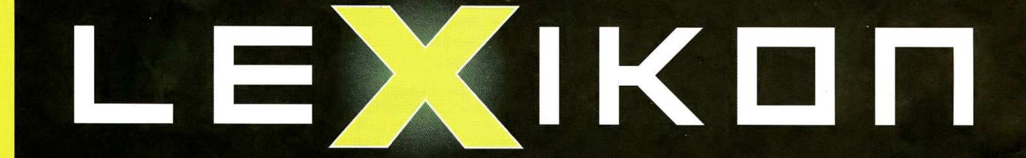











LEXIKON

Battle Realms

Zunächst lösen wir 13 Missionen der Kampagne Kenjis Rache. Ab Seite 11 finden Sie dann den zweiten Teil der Komplettlösung mit allen Missionen der bösen Variante.

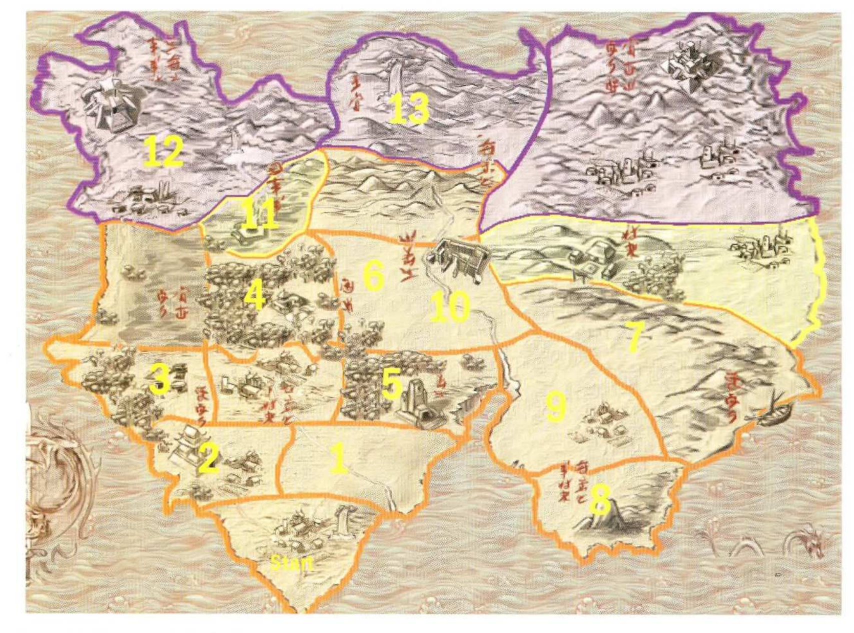
Kenjis Rache – Guter Weg des Drachenclans

1. Provinz von Söldnern befreien

Kein großes Problem. Produzieren Sie einfach 20 Bauern und sammeln Sie so viele Rohstoffe, dass Sie ca. 15 Lanzenträger ausbilden können. Zusammen mit Kenji und Otomo überqueren Sie im Osten die Furt und halten sich nördlich. Die Banditen haben nur ein kleines Lager, bestehend aus einer Bauernhütte, einem Turm und einem Dojo. Zerstören Sie zuerst den Turm, danach die anderen Gebäude. Einige Banditen streunen in der Nähe des Flusses herum.

2. Shinjas Feste angreifen

Bleiben Sie zunächst im Südosten der Karte und bilden Sie Bauern und danach ein Heer aus. Setzen Sie vor allem auf Bogenschützen und Drachenkämpfer. Arbeiten Sie sich bis zu dem Hohlweg im Norden vor und bauen Sie auf der Ebene davor alle Gebäudetypen, die zur Verfügung stehen. Sammeln Sie genug Yang-Punkte, um die Bogenschützen und Drachenkämpfer maximal zu verbessern. Die Bogenschützen platzieren Sie dann auf dem westlichen Kamm. Locken Sie die gegnerischen Truppen an, die im Pfeilhagel



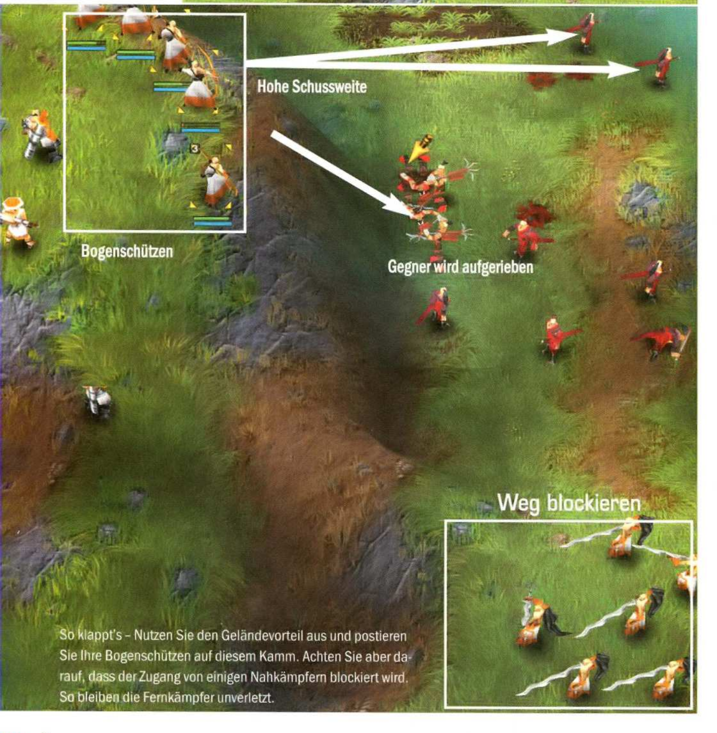
Sie haben in der Kampagne die Wahl, wie Sie vorgehen. Unsere Übersichtskarte zeigt den von uns gewählten Weg.

Schlagen Sie Ihr Lager am besten an dieser Stelle der Karte auf. Hier können Sie sich gut verteidigen. Vergessen Sie nicht, einen Abwehrturm zu errichten, um frühzeitig gegnerische Truppen zu erspähen.



Machen Sie Türme mithilfe einer Einheit „sichtbar". Ihre Bogenschützen können dann aus sicherer Entfernung das Feuer eröffnen.





So klappt's – Nutzen Sie den Geländevorteil aus und postieren Sie Ihre Bogenschützen auf diesem Kamm. Achten Sie aber darauf, dass der Zugang von einigen Nahkämpfern blockiert wird. So bleiben die Fernkämpfer unverletzt.

untergehen. Den Zugang zum Kamm versperren Sie mit Ihren Helden und einigen Drachenkämpfern.

3. Die Nordstraße befreien (Wolfsclan besiegen)

Retten Sie als Erstes die Kämpferin Arach (nördlich der Stallungen). Siedeln Sie mit allen Einheiten nach Osten um und schlagen Sie Ihr Lager bei den Reisfeldern am Fluss auf. Dort können Sie sich viel besser verteidigen. Errichten Sie einen Turm und besetzen Sie ihn mit einem Bogenschützen. Sobald Sie 25 Soldaten trainiert haben (Mischung aus Bogenschützen und Drachenkämpfern), können Sie bei den Pferdeweiden eine Stallung errichten. Trainieren Sie darin so viele berittene Einheiten wie möglich. Sobald Ihre Armee komplett ist, begeben Sie sich damit über die Furt nach Norden und über den Wasserfall nach Westen. Von dieser Seite haben Sie keine Schwierigkeiten, den Wolfsclan auszulöschen.

4. Schwanenteich schützen

Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, eilen Sie schnell zum Geisha-Haus und helfen dort. Verteilen Sie Ihre Gruppe rund um das Gebäude, da Sie mehrfach von mehreren Seiten angegriffen werden. Stellen Sie immer eine Geisha zu den Kämpfern, um sie zu heilen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie die Meldung, dass Uferstadt automatisch dazugewonnen wurde.

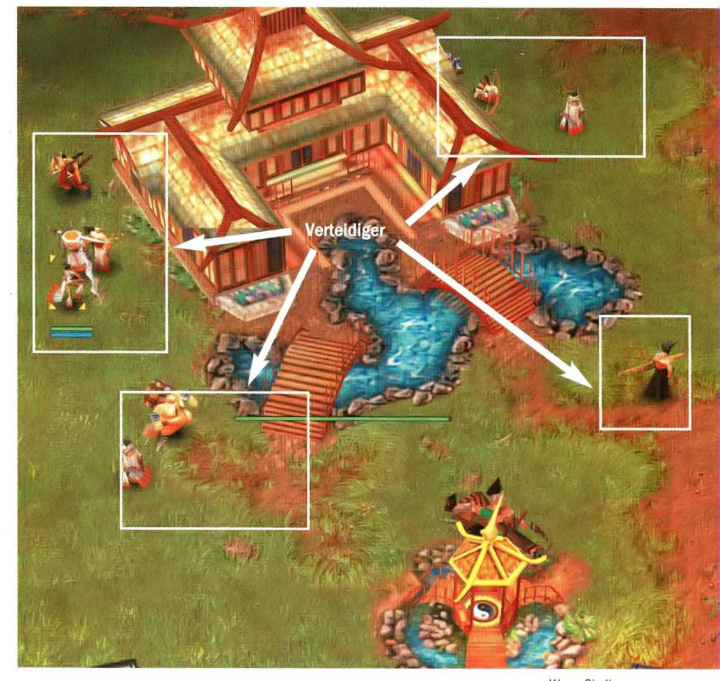
5. Lotusclan besiegen

Marschieren Sie schnell zu dem großen See im Norden und errichten Sie dort Ihre Basis. Sichern Sie die Anlage mit zwei Türmen nach Nordosten. Während Sie Ihr Heer aufrüsten, sollten Sie im Westen Stallungen errichten und alle Pferde dort domestizieren. Je mehr berittene Soldaten Sie erhalten, umso besser. Stoßen Sie mit Ihrer Armee zum nordöstlichen Ufer des Sees vor – dort befindet sich ein Vorposten des Lotusclans. Weiter östlich ist das Hauptlager zu finden. Konzentrieren Sie sich bei den Angriffen zunächst auf Zaubertürme, die Sie am besten mit Ihren verbesserten Fernkämpfern ausschalten. Die Nahkämpfer übernehmen wieder den Schutz der Bogenschützen. Sollte die Mission einfach nicht zu Ende gehen,

müssen Sie die Karte systematisch nach weiteren Lotuskriegern absuchen. Benutzen Sie Reiter und klappern Sie zuerst alle Reisfelder auf der Karte ab.

6. Schlangenholm einnehmen

Errichten Sie Ihre Lager zunächst beim ersten Reisfeld nahe am Fluss. Achtung, der Wolfsclan wird ab und zu von Südosten über den Fluss kommen! Stellen Sie daher zum Schutz ein paar Krieger und einen Turm ab. Trainieren Sie vorwiegend Drachenkrieger, Kabuki und Bogenschützen. Machen Sie sich dann auf den Weg zum Reisfeld im Nordwesten der Karte. Dort errichtet der Lotusclan einen kleinen Stützpunkt. Ist diese Bedrohung beseitigt, verlegen Sie Ihr Lager nach Norden. Bauen Sie die Militärgebäude schon auf der Ostseite des Flusses in der Nähe des Wasserfalls. Bevor Sie das Hauptlager des Lotusclans angreifen, sollten Sie sich zunächst um die Zerstörung des Wolfsclans kümmern. Marschieren Sie dazu mit einer schlagkräftigen Truppe am Ostufer nach Südosten. Der Widerstand dürfte nicht allzu groß sein. Schwieriger wird es mit dem Lotusclan im Nordosten. Tasten Sie sich durch die Errichtung von Türmen immer weiter vor. Sie sollten immer gleich drei Stück an vorderster Front haben. Sobald Sie entdeckt werden, strömen Ihnen Lotuskrieger entgegen. Halten Sie die Stellung an Ihren Türmen – befehlen Sie dazu allen Fernkämpfern Halt. Setzen Sie Kabuki und Drachenkrieger nur zum Schutz der Fernkämpfer ein. Mit dieser Taktik schwächen Sie den Lotusclan. Rücken Sie weiter vor, bis Ihre Fernkämpfer gegnerische Gebäude unter Beschuss nehmen können. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Türme und Militärgebäude. Lassen Sie sich nicht zurückdrängen und ersetzen Sie schleunigst verlorene Krieger.



Wenn Sie Ihre Krieger so um das Gebäude herum postieren, haben Sie gute Chancen, alle Angreifer abzuwehren, bevor das Geisha-Haus zerstört wird.

7. Verfolgung des Lotusclans

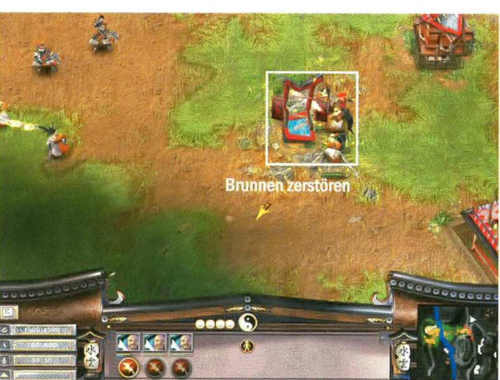
Das Hauptproblem besteht darin, einen geeigneten Platz für einen ruhigen Lageraufbau zu finden. Wählen Sie nur Ihre zwei Bauern aus und führen Sie die beiden zu der großen Freifläche im nordwestlichen Teil der Karte. Solange Sie sich außerhalb des gegnerischen

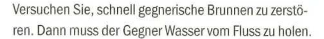


Nachdem Sie den Wölfen das Heulen gelehrt haben, verschanzen Sie sich mit einer vorgelagerten Basis an dieser Stelle, um den Lotusclan anzugreifen.



An dieser Stelle können Sie Ihren Angriff auf den Lotusclan vorbereiten. Errichten Sie im Norden eine Basis.




Versuchen Sie, schnell gegnerische Brunnen zu zerstören. Dann muss der Gegner Wasser vom Fluss zu holen.



Die gegnerische Zen-Meister-Festung ist gut im Norden der Karte versteckt. Erst wenn Sie dieses Gebäude nebst seinem Insassen zerlegt haben, ist die Mission gewonnen.

Sichtbereichs bewegen, können Sie in Ruhe bauen. Entwickeln Sie schnell einen Brunnen und platzieren Sie diesen direkt an das kleine Reisfeld. Diese Versorgung reicht für die gesamte Mission aus. Platzieren Sie auch alle anderen Gebäude in der Nähe – wenn Sie es richtig machen, können Sie Ihr gesamtes Heer trainieren, ohne dass Sie angegriffen werden. Entwickeln Sie auf alle Fälle die Feuerwerksfabrik und die Festung. Wenn Sie eine schlagkräftige Truppe erschaffen haben, beginnen Sie, den Lotusclan vom nordwestlichen Kartenteil zu fegen, um mehr Ruhe zu bekommen. Lassen Sie Ihr Lager von ein paar Kriegern und durch drei besetzte Türme sichern. Klappern Sie die Karte von Norden nach Süden und von Westen nach Osten ab, um auch alle Lotusclan-Standorte zu finden.

8. Drachentreffen

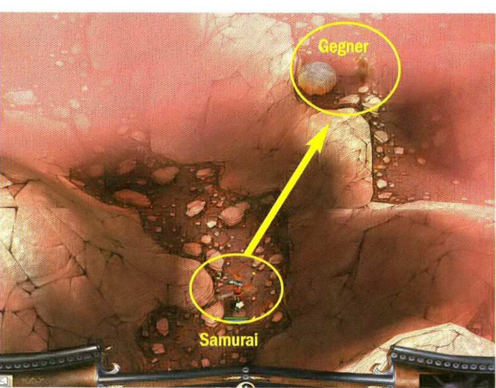
Halten Sie sich mit Ihrer Truppe südöstlich und gehen Sie langsam durch den Wald. Sie sollten ohne große Probleme das erste Treffen mit dem Drachen erreichen. Beim Aufstieg zum Berggipfel müssen Sie sehr behutsam vorgehen. Nach dem ersten Scharmützel sollten Sie Ihren Samurai alleine vorgehen lassen. Er kann alle gegnerischen Soldaten, die bei den Felskugeln lauern, mit dem Bogen ausschalten. Verlieren Sie dabei nicht die Geduld – diese Aktion dauert eine Weile. Nutzen Sie selbst die Erhöhungen aus, um weitere Gegner auszuschalten. Sie finden den Drachen schließlich unter den Kiefern im nordöstlichen Teil des Berges.

9. Verrat am Clan

Bauen Sie in aller Ruhe Ihr Lager im Osten auf und sichern Sie es zusätzlich mit besetzten Türmen. Die gegnerische Lotusbasis befindet sich im Nordwesten der Karte bei den großen Reisfeldern. Rüsten Sie Ihre Armee nach und nach auf und benutzen Sie die Truppen zunächst nur, um die ständigen Attacken des Gegners abzuwehren. Sammeln Sie so die wertvollen Yang-Punkte und verbessern Sie Ihre Truppen. Erkunden Sie dann mit zwei bis drei Bauern die Karte in Richtung Norden. Direkt am Nordende der breiten Straße können Sie in der Regel ungestört ein zweites Lager errich-



Wenn Sie unbemerkt bleiben, verwalten Sie schon 20 Einheiten – ohne jeden Zwischenfall.



Ihr Samurai ist die wichtigste Einheit bei dieser Mission. Er kann aus großer Entfernung alle Krieger ausschalten, die Ihnen an den gefährlichen Felskugeln auflauern.

ten. Verlegen Sie nun Ihre Armee dorthin und starten Sie Ihre Angriffe auf den Lotusclan. Greifen Sie überwiegend aus nördlicher Richtung an. Wenn Sie alle Gebäude zerstört haben, können immer noch einige Lotuspatrouillen unterwegs sein. Suchen Sie dann entsprechend die Karte ab. Auf den Einsatz der Drachenfestung können Sie ruhigen Gewissens verzichten. Der Einsatz ist einfach zu kostspielig – die Effektivität hält sich dagegen in Grenzen. Die drei Yang-Punkte und vier Samurais, die Sie pro Drachenangriff opfern müssen, sind anderweitig sinnvoller angelegt.

10. Lotus- und Wolfsclan besiegen

Keine leichte Aufgabe – Sie müssen es mit zwei Clans gleichzeitig aufnehmen. Geschwindigkeit ist entscheidend. Bauen Sie sofort ein Bauernhaus bei dem Reisfeld am Start und laufen Sie mit dem Rest Ihrer Gruppe zur anderen Seite des Flusses zu dem nächsten Reisfeld (oberhalb der Pferde). Ernten Sie auch hier Reis und schöpfen Sie Wasser. Mit dem dritten Bauern errichten Sie, sobald es möglich ist, ein Dojo etwas weiter nordwestlich, unterhalb des großen Reisfeldes. Dort beginnt der Lotusclan gerade, seine Basis aufzubauen. Greifen Sie ihn so früh wie möglich mit Ihren Einheiten an. Drachenkämpfer und Bogenschützen spielen hierbei die entscheidende Rolle. Sie müssen es auf alle Fälle verhindern, dass der Lotusclan eine Basis aufbauen kann. Der Wolfsclan wird einige Störversuche aus dem Süden unternehmen. Errichten Sie zum Schutz Türme und lassen Sie auch einige Drachenkämpfer im Lager. Der Wolfsclan wird bald Ihre Hütte am Fluss aufspüren und auch das Haus am Startfeld. Kümmern Sie sich nicht darum, sondern festigen Sie Ihre Stellung am ehemaligen Lotus-Standort. Entwickeln Sie schnell Brunnen, um sich vom Fluss unabhängig zu machen. Wenn Sie den Lotusclan besiegt haben, können Sie sich Zeit nehmen, richtig aufzurüsten. Arbeiten Sie sich dann langsam nach Osten vor. Die Zerstörung des Wolfsclans ist nun nicht mehr schwer. Die Festung in der Kartenmitte wird nur von zwei Türmen bewacht – kein Problem für eine Horde Bogenschützen mit Brandpfeilen. Die Wolfsfeste finden Sie, wenn Sie am östlichen Flussufer nach Norden entlangmarschieren.



Diese Verteidigung hält alle Gegner auf. Auf der Karte erkennen Sie die feindlichen Lager (1 bis 4), die Sie besiegen müssen. Bei X errichten Sie eine zweite Basis.


Blockieren Sie mit diesem Heer den engen Canyon. Der Lotusclan kann dem nichts entgegensetzen und wird sich den Schädel einrennen.

11. Ninjas gewinnen

Marschieren Sie mit Ihrer Gruppe langsam am unteren Kartenrand nach Westen – Sie werden dabei einen Übungsplatz passieren, der von Lotus-Kriegern bewacht ist. Schlagen Sie sich am westlichen Ende der Karte nach Norden, dort befindet sich die Seelenflamme. Wenn Sie zu lange die Karte erkunden, werden sich dort immer mehr Ninjas sammeln. Laufen Sie daher zügig zum Ziel. Ihre Fernkämpfer sollten die Flamme unter Beschuss nehmen, während die Nahkämpfer herbeieilende Ninjas abwehren müssen.

12. Die vorletzte Provinz

Schlagen Sie Ihr Lager am Südrand der Karte bei dem Reisfeld auf. Dort gibt es zwei natürliche Hindernisse: den Fluss im Westen und die Felsen im Osten. Wenn Sie schnell eine gut ausgebaute Verteidigung mit vier Türmen in Richtung Norden hochziehen, können Sie die ständigen Angriffe des Lotusclans gut abwehren. Trainieren Sie vorwiegend Drachenkrieger und Bogenschützen. Lassen Sie Ihre Truppe zunächst nur die Basis verteidigen – Sie erreichen so viele Yang-Punkte, die Sie dann in die Verbesserung Ihrer Truppen investieren können. Warten Sie mit dem ersten Angriff wenigstens so



Der Endgegner hält sich auf der mittleren Halbinsel auf. Gegen ihn und seine Horden setzen Sie einfach all Ihre Truppen ein, um das Böse zu vernichten.

lange, bis Sie mindestens 30 Einheiten befehligen. Lassen Sie ca. 10 Krieger zur Verteidigung in der Basis und ziehen Sie mit dem Rest los, um den Lotusclan zu bekämpfen. Nehmen Sie sich zuerst die Basis im Südwesten der Karte vor. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Abwehrtürme und versuchen Sie, mit Ihrer Angriffstruppe so viel Schaden wie möglich anzurichten. Es ist nicht wichtig, dass Ihr Trupp überlebt. Solange die Verteidigung in Ihrer Basis funktioniert, können Sie ohne Probleme ständig Nachschub produzieren. Das zweite Ziel sollte die Basis in der Nordwestecke der Karte sein. Haben Sie auch damit aufgeräumt, verlegen Sie Ihre Armee und die Militärgebäude über den Fluss nach Norden. Im Osten gibt es einen engen Felscanyon, durch den der Gegner regelmäßig ausbricht. Bauen Sie kurz davor eine Stellung auf. Bauen Sie Ihre Türme im Hauptlager ab und errichten Sie bei der Felsenge neue Türme. So können Sie den Gegner regelrecht ausbluten lassen. Sobald Sie wieder eine Truppenstärke von 35 erreicht haben, können Sie zum Generalangriff blasen. Gehen Sie wie gewohnt langsam dem Feind entgegen und beziehen Sie bei Feindkontakt Stellung.

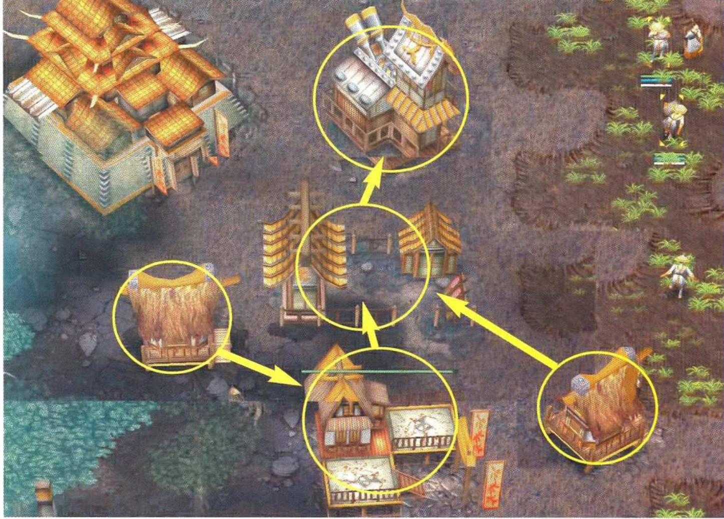
13. Der Kampf um das Auge

Etablieren Sie Ihre Basis sofort an dem kleinen Reisfeld am Fluss. Priorität hat die Errichtung einer funktionierenden Verteidigung, bestehend aus Bogenschützen und Drachenkriegern. Platzieren Sie einen Turm direkt an der Furt – der Lotusclan wird hauptsächlich aus östlicher Richtung angreifen. Drei weitere Türme errichten Sie etwas nördlich, so dass Sie die nördlichen Furten einsehen können. Der Lotusclan wird ab und zu von dort aus anrücken. Starten Sie vorerst keine eigenen Angriffe, sondern sammeln Sie durch erfolgreiches Verteidigen Yang-Punkte und verbessern Sie damit Ihre Truppen. Für diese Mission benötigen Sie eigentlich nur Drachenkrieger und Bogenschützen. Diese lassen sich schnell und billig trainieren. Garnieren Sie Ihre Armee mit einigen Geishas und natürlich allen verfügbaren Zen-Meistern. Wenn Sie später Ressourcen im Überfluss haben, leisten Sie sich ruhig auch die Ninjas. Der Endgegner hält sich auf dem Plateau im Nordosten auf – um dahin zu gelangen, sollten Sie den südlichen Weg benutzen. Im Norden sind viel zu viele Abwehrtürme. Arbeiten Sie sich mit 25 bis 30 Kriegern nach Osten vor und zerstören alle Produktionsstätten des Gegners. Ruhen Sie sich immer wieder aus und füllen Sie Verluste auf. Wenn Sie das Lager im Südosten zerstört haben, verlegen Sie Ihre eigene Basis dorthin. Starten Sie anschließend den Feldzug in nördliche Richtung. Sobald Sie den Clanführer zu Gesicht bekommen, stürzen Sie sich mit allen Kriegern auf ihn. Danach müssen Sie sich noch der „Schattenkralle" stellen. Sammeln Sie dazu Ihre Truppen wieder im Lager und gleichen Sie eventuelle Verluste wieder aus. Erst wenn Sie genügend viele Schattenkreaturen erledigt haben, taucht der Obermotz auf – meistens in der Kartenmitte. Ziehen Sie ihm dann einfach mit allen Kriegern entgegen und hauen Sie feste drauf.

STEFAN WEISS

Battle Realms - Teil 2

Egal, ob Sie für den guten Drachen oder die böse Schlange kämpfen: Ubi Softs neuer Strategiehit erfordert hohes taktisches Geschick. Unsere Komplettlösung gibt Ihnen daher alles Wichtige mit auf den Weg, um als siegreicher Clanfürst hervorzugehen.



VERKETTUNG
An diesem Beispiel sehen Sie eine optimierte Trainingskette für Bogenschützen und Drachenkrieger. Die Hütten „schicken" die Bauern direkt ins Trainingslager.

Für eine Hand voll Reis

Was ist beim Reisanbau wichtig?

Bei der Rohstoffversorgung sollten Sie unbedingt auf kurze Wege achten. Errichten Sie immer in unmittelbarer Nähe der Ressourcenquelle eine Bauernhütte. Auf das Wässern können Sie in den meisten Missionen verzichten. Die Felder sind ergiebig genug und der Reis wächst schnell genug wieder nach. Sollte es einen Engpass geben, können Sie immer noch wässern. In der Regel genügt es, je drei bis vier Bauern zum Ernten und zum Wasserholen/Wässern einzusetzen. Wenn keine Wasserstelle in der Nähe eines Reisfeldes ist, sollten Sie nach Möglichkeit einen Brunnen in dessen Nähe errichten, um die Wege zu verkürzen.

Benötige ich mehrere Bauernhütten?

Auf jeden Fall. Sie erhöhen damit die maximale Ressourcenmenge, die Sie lagern können. Außerdem geht das Bevölkerungswachstum schneller vonstatten.

Ich kann keine Basis aufbauen – ständig werde ich angegriffen!

Ihr erstes Ziel in den meisten Missionen besteht darin, einen geeigneten Standort für Ihr Lager zu finden. Wenn Sie beim Erkunden der Karte in ein Gefecht verwickelt werden, weiß der Gegner schon, wo Sie sind, und Sie bekommen kein Bein auf den Boden. Starten Sie in so einem Fall lieber neu und benutzen Sie zunächst nur die Bauern für die Erkundung. Die Bauern können meistens in aller Ruhe ein Lager errichten, ohne dass sie angegriffen werden. Probieren Sie ruhig etwas mit den Entfernungen herum – so lange Sie sich weit genug vom Feind entfernt aufhalten, werden die Gegner nicht aufmerksam. Sie können so sogar direkt vor der Nase eines feindlichen Clans Gebäude errichten und Sie ersparen sich dadurch lange Anmarschwege Ihrer Truppen.

Soll ich mich auf den Bau einer Basis beschränken?

Nein – versuchen Sie, möglichst mehrere Standorte gleichzeitig zu besiedeln. Erstens kommen Sie viel schneller an die begehrten Ressourcen und zweitens verwirren Sie dadurch den Gegner, da er nicht genau den Hauptstandort ermitteln kann. Die gegnerische KI wird sich meistens auf einen Stützpunkt konzentrieren, so dass Sie in den anderen Basen in Ruhe weiter aufrüsten und wirtschaften können. Denken Sie nur immer daran, die Population zu steuern, indem Sie bei den Bauernhütten festlegen, wo genau Nachwuchs zur Welt kommen soll.

Wie optimiere ich den Truppenaufbau?

Sie können selbstständige Produktionsabläufe einrichten, indem Sie die gewünschten Gebäude auswählen und einen Rechtsklick auf das Zielgebäude machen. Beispiel: Wenn Sie ein Bauernhaus auswählen und einen Rechtsklick auf ein Dojo machen, laufen alle in dieser Hütte „geborenen" Bauern zum Dojo. Wählen Sie das Dojo und klicken auf den Übungsplatz, laufen Lanzenträger automatisch zum Fernkampftraining usw. Durch die Anlage solcher „Trainingsketten" sparen Sie eine Menge Zeit.

Trainieren der Militäreinheiten

Wie viele Militärgebäude benötige ich?

Versuchen Sie, im Laufe einer Mission mindestens je zwei Gebäude eines Typs zu errichten. So können Sie viel schneller Einheiten trainieren. Außerdem haben Sie so die Möglichkeit, in einem Gebäude die jeweiligen Einheiten zu trainieren, während Sie im zweiten Gebäude des gleichen Typs die Einheiten-Upgrades durchführen.

Auf welche Einheiten sollte ich setzen?

Versuchen Sie, eine gesunde Mischung aller Typen anzustreben. Lediglich die einfachen Lanzenträger oder Schwertkämpfer werden in den späteren Missionen immer ineffektiver. Wichtig ist, dass Sie immer eine Kombination aus Fern- und Nahkämpfern in einer Armee haben. In den späteren Missionen



FEUER FREI Mit dem Flammenschwert zerlegen Drachenkrieger im Nu Gebäude. Gleiches gilt für Bogenschützen mit Feuerpfeilen.

AN DIE FRONT Errichten Sie nach und nach vorgelagerte Basen (1 bis 3). So können Sie direkt in der Nähe des Gegners aufrüsten.

wird es immer wichtiger, verbesserte Einheiten zu besitzen. Bevor Sie also mit einer Kampftruppe losziehen, sollten Sie die diversen Upgrades, die ein Schrein oder ein Eisenladen bieten, auf jeden Fall durchgeführt haben.

EXTRATIPP: Für die „böse" Kampagne erwies sich die Kombination Räuber, Musketier und Bandit als sehr effektiv gegen den mächtigen Wolfsclan.

Kampferfahrung

Wie behalte ich im Kampf den Überblick?

Da die Gefechte in der Regel sehr hektisch ablaufen, empfehlen wir Ihnen, UNBEDINGT mit Hotkeys zu arbeiten. Gewöhnen Sie es sich an, immer die gleichen Tasten für die gleichen Einheiten zu belegen. Prägen Sie sich auch die Funktionstasten ein, mit denen Sie blitzschnell die Sonderfähigkeiten aktivieren können. Oft machen sich Ihre Truppen viel zu selbstständig – wenn Sie dies unterbinden wollen, müssen Sie immer die Funktion „Halt" (N-Taste) aktivieren. Erst dadurch wird es möglich, etwas Taktik und Übersicht ins Spiel zu bringen und zum Beispiel Fernkämpfer am gewünschten Ort stehen zu lassen. Im Kampagnenspiel hat es sich als vorteilhafter erwiesen, mit mehreren kleinen Gruppen zu agieren statt mit großen Verbänden. Stellen Sie immer Trupps aus ca. fünf bis sechs Einheiten zusammen und weisen Sie ihnen Hotkeys zu.

Wie gelange ich an die Yin-/Yang-Punkte?

Sobald Ihre Armee gerüstet ist, machen Sie erst einmal einige kurze Streifzüge, um kleinere Gefechte zu bestreiten. Die andere Variante ist: einfach einigeln und gegnerische Angriffe abwehren. Sammeln Sie dadurch die wertvollen Punkte und investieren Sie diese sofort in Verbesserungen. Sie sollten immer erst möglichst viele Verbesserungen erreicht haben, bevor Sie sich den Hauptzielen einer Mission widmen. In vielen Missionen werden Sie immer wieder an den gleichen Stellen vom Gegner angegriffen. Errichten Sie dort effektive Verteidigungen und sammeln Sie so Ihre Punkte.

Wie gelange ich schnell an Truppennachschub?

Wenn Sie herausgefunden haben, an welchen Stellen der Gegner eine Basis besitzt, sollten Sie Ihre Militärgebäude in deren Nähe verlegen. Errichten Sie quasi vor Ort eine neue Front, inklusive Bauernhütte. So können Sie direkt in der Nähe des anstehenden Kampfes Bauern produzieren und diese auch trainieren. Lassen Sie aber immer einige Krieger in Ihrem Hauptlager zurück, um sich verteidigen zu können. Türme spielen hierbei eine wichtige Rolle.

Wie minimiere ich meine Verluste?

Sobald Sie in der Lage sind, Geishas auszubilden, sollten Sie immer ein bis zwei davon in der kämpfenden Truppe haben. Lassen Sie nach einem Gefecht Ihre Truppen immer etwas ruhen – sie erholen sich nach einiger Zeit automatisch. Vergewissern Sie sich VOR einem geplanten Angriff immer,

dass der Energiebalken Ihrer Truppen (blau) gefüllt ist. Andernfalls können sie nicht auf ihre Spezialfähigkeiten zurückgreifen.

Die hohe Kunst des Kämpfens

Wie nutze ich das Gelände richtig aus?

Bei **Battle Realms** spielt das richtige Ausnutzen des Terrains eine große Rolle. Nehmen Sie sich Zeit, eine Karte zu erkunden, um Bergrücken, enge Täler und Ähnliches auszumachen. Sieg oder Niederlage entscheidet sich oft schon an der simplen Truppenaufstellung. Wenn möglich, lassen Sie Ihre Fernkämpfer erhöht Stellung beziehen und befehlen Sie ihnen, die Stellung auch zu halten. Nutzen Sie Nahkampfeinheiten, um gegnerischen Fernkämpfern schnell auf die Pelle zu rücken. Da der Gegner dies bei Ihnen auch versucht, müssen Ihre Nahkämpfer auch eine Schutzfunktion übernehmen, indem sie den Gegner daran hindern, Ihre Fernkämpfer zu erreichen. Wenn Sie an einer strategisch günstigen Stelle Position bezogen haben, können Sie mit einer schnellen Einheit gegnerische Truppen zu sich hinlocken und sie dann aufreiben. Wenn Sie noch die Möglichkeit haben, dort Türme zu errichten, bringt Ihnen das einen zusätzlichen taktischen Vorteil.

Anlocken gegnerischer Einheiten

Wenn die Rohstoffversorgung kein Problem mehr darstellt, können Sie auch bewusst Ablenkungsmanöver starten, indem Sie an verschiedenen Stellen der Karte einfach Bauernhütten oder andere Gebäude platzieren. Wenn gegnerische Truppen darauf stoßen, sind sie erst mal eine Weile beschäftigt, bis sie die Gebäude zerstört haben. Nutzen Sie die Zeit, um zum Beispiel die gegnerische Reisernte lahm zu legen.

Ablenken feindlicher Truppen

Verlassen Sie sich nicht immer auf das Prinzip „Erst einigeln, dann angreifen". Gerade wenn Sie den Drachenclan spielen, gibt es einige Missionen, die sich durch schnelles Angreifen leichter beenden lassen. Um das herauszufinden, sollten Sie einfach zu Beginn einer Mission erst einmal schnell die Karte erkunden. Wenn der Gegner ebenfalls mit wenigen Einheiten startet, haben Sie gute Chancen, ihm von Anfang an das Aufrüsten unmöglich zu machen.

Kenjis Schlangenweg

Die Entscheidung

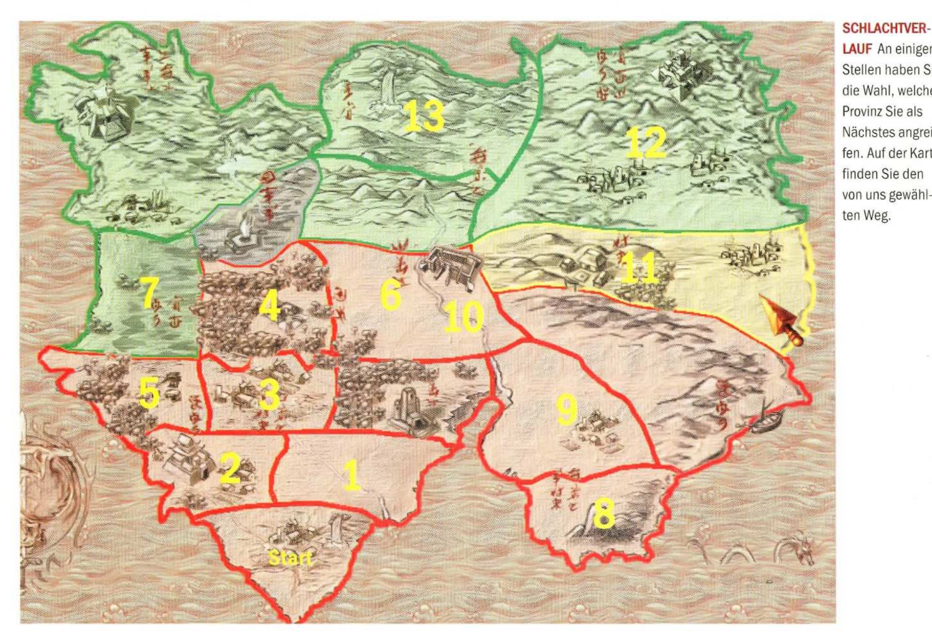
Folgen Sie den Banditen zum Dorf und stürzen Sie sich auf die Bauern. Passen Sie dabei auf, dass Sie nicht umringt werden – die schwachen Bauern können Ihnen sonst doch gefährlich werden.

Mission 1: Otomos Bogenschützen besiegen

Bauen Sie schnell zwei Tavernen auf und trainieren Sie ca. 15 Schwertkämpfer – das genügt. Marschieren Sie nun mit Ihrer Truppe den Fluss nach Süden entlang – dort sollten Sie im Wäldchen erste Bogenschützen treffen. Auf der anderen Seite des Flusses lauern garstige Wölfe im Wald, die Sie ebenfalls abwehren müssen. In der Nähe des nordöstlichen Reisfeldes befindet sich ein kleines Lager von Otomo – machen Sie es dem Erdboden gleich. Durchkämmen Sie danach alle Waldgebiete, um weitere Bogenschützen aufzustöbern. Vergessen Sie auch nicht den Wald auf der Westseite, nördlich von Ihrem Startpunkt.

Mission 2: Shinjas Festung angreifen

Lassen Sie sich gleich am Startpunkt häuslich nieder und bauen



SCHLACHTVERLAUF An einigen Stellen haben Sie die Wahl, welche Provinz Sie als Nächstes angreifen. Auf der Karte finden Sie den von uns gewählten Weg.






GNADENLOS Zerstören Sie feindliche Militärgebäude, um Nachschub zu unterbinden. Bogenschützen finden Sie meist an den markierten Stellen.

GESCHLEIFT Sobald Sie Shinjas Festung auf der Karte ausgemacht haben, stürzen Sie sich mit allen verfügbaren Einheiten darauf. Die Mission endet dann automatisch.

Sie alle Gebäude, um Banditen und Armbrustschützen zu trainieren. Sie müssen gar nicht erst groß die Karte erkunden. Shinjas Festung befindet sich nicht weit weg. Ganz im Norden befindet sich ein kleines Reisfeld – dort ist auch die Festung. Trainieren Sie in Ruhe Ihre Einheiten, bis Sie das Truppenmaximum erreicht haben, und ziehen Sie mit dem Heer in Richtung Festung. Lassen Sie die Banditen immer ein Stück vorgehen, sobald diese gegnerische Einheiten oder Gebäude erblicken, befehlen Sie den Banditen Halt und rücken mit den Armbrustschützen nach. So sollten Sie ohne große Verluste mit Shinja und seinen üblen Helfern fertig werden.

Mission 3: Uferstadt einnehmen

Folgen Sie dem Straßenverlauf und achten Sie auf Wölfe, die sich aus den Wäldern heraus auf Sie stürzen. Nach der kurzen Zwischensequenz errichten Sie Ihr Lager im Südwesten der Karte. Sammeln Sie schnell Reis, damit Sie die Bauernhütten in der Nähe der Reisfelder errichten können. Sobald Sie genügend Reis beisammen haben, verlegen Sie die Basis zum nordwestlichen Reisfeld – dort können Sie sich besser verteidigen. Trainieren Sie dann ca. 15 bis 20 Krieger, mit denen Sie über den Fluss in Richtung Osten marschieren. Besiegen Sie dort den Wolfsclan und errichten Sie auf dessen Ruinen ein zweites Lager, um vor Ort Militäreinheiten trainieren zu können. Zerstören Sie zuerst alle Bauernhütten und die Abwehrtürme des gegnerischen Clans. Marschieren Sie mit Ihren Truppen weiter die Straße entlang und zerstören Sie auf jeden Fall die Festung. Bei dem östlich gelegenen Reisfeld befinden sich in der Regel weitere Gebäude, die Sie zerstören müssen. Sollte die Mission immer noch nicht enden, überprüfen Sie, ob die Gegner in der Nähe des Turms am Startpunkt nicht noch ein Gebäude errichtet haben. Lassen Sie keinen Stein auf dem anderen.

Mission 4: Schwanenteich schützen

Eilen Sie schnell zum Badehaus der Geishas im Norden. Da die Angriffe aus mehreren Richtungen stattfinden, sollten Sie Ihre Gruppe aufteilen und links und rechts vom Badehaus postieren. Speichern Sie nach jedem erfolgreichen Gefecht ab und beobachten Sie genau die Minimap. Sollten Ihre Kämpfer ungünstig stehen, laden Sie den letzten Spielstand und gruppieren Sie Ihre Mannen neu.

Mission 5: Die Minenarbeiter des Wolfsclans

Schlagen Sie Ihr Lager am Fluss auf und errichten Sie schnellstmöglich drei Wachtürme. Sie sollten nach Norden zur Furt, nach Westen und Südwesten absichern. Setzen Sie vor allem auf die Ausbildung von Armbrustschützen und Banditen. Warten Sie erst einige Angriffe des Wolfsclans ab, um die Angriffsrichtung besser bestimmen zu können und vor allem um schon wertvolle Yin-Punkte zu sammeln, mit denen Sie Verbesserungen der Truppen durchführen können. Belassen Sie ca. fünf bis sechs Krieger im Lager und ziehen Sie mit dem Rest zunächst nach Südwesten aus. Gefährlich sind die Türme des Wolfsclans. Halten Sie sich nach Möglichkeit außerhalb deren Schussweite auf und setzen Sie Ihre Fernkämpfer ein, um die Türme zu zerstören. Bei der Kreuzung im Westteil der Karte sind gleich zwei dieser Türme und etliche Krieger stationiert. Ist diese Bedrohung beseitigt, können Sie den südwestlichen Turm Ihrer Basis abbauen und in der Nähe der Furt im Westen errichten. Bauen Sie dort auch ein zweites Lager auf. Nehmen Sie sich die Zeit, auch viele Pferde zu domestizieren – Ihre Kämpfer profitieren davon. Wenn Sie gerüstet sind, ziehen Sie sowohl die westliche als auch die östliche Straße gen Norden. Nördlich des Flusses finden Sie weitere Stützpunkte des Wolfsclans.

EXTRATIPP: Marschieren Sie schon recht früh mit einer Geisha in die südwestliche Kartenecke. Dort treffen Sie auf Budo, den Sie mithilfe der Geisha zum Verbündeten machen können.

Mission 6: Schlangenholm erobern

Nehmen Sie Ihre Truppe und eilen Sie mit ihr zum nordwestlichen Reisfeld. Der Lotusclan versucht zu Beginn, dort eine Basis zu errichten. Unterbinden Sie dies unter allen Umständen und etablieren Sie sich selber dort. Platzieren Sie

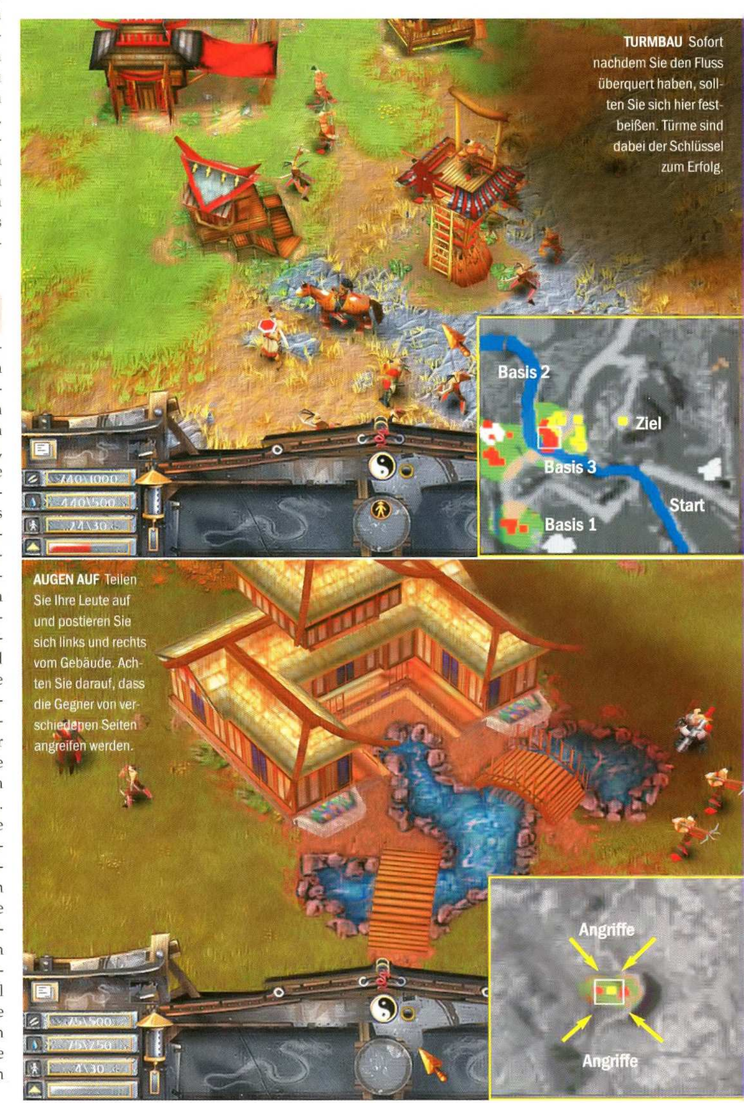
Türme an der östlichen Furt und auf dem Hang oberhalb des Reisfeldes. Ein dritter Turm sollte nach Süden sichern. Sie müssen mit ständig wechselnden Angriffen seitens Wolf- und Lotusclan rechnen. Trainieren Sie vorwiegend Musketiere, Banditen und Armbrustschützen. Sie sollten auch mehrere Brunnen parat haben, um die ständigen Brandangriffe der „Wölfe" löschen zu können. Wenn Ihre Armee gewachsen ist, marschieren Sie über die nördliche Furt nach Osten. Errichten Sie auf der Ostseite eine zweite Militärbasis, um schnell Nachschub trainieren zu können. Sobald Sie den Lotusclan im Nordosten ausgelöscht haben, bauen Sie Ihre Hauptbasis an deren Stelle hin – Sie können sich dort besser verteidigen. Arbeiten Sie sich dann nach Süden vor. Um die vielen Gebäude des Wolfsclans zu zerstören, sind jetzt die Kanoniere recht hilfreich.

Mission 7: Den Wolfsclan im Sumpf jagen

Gehen Sie mit Ihren Männern vorsichtig nach Osten zu dem kleinen Reisfeld am Rand der Karte. Passen Sie auf, Sie müssen an einigen Wolfsclan-Wachen vorbei. Wenn Sie kein großes Aufsehen erregen, können Sie Ihr Lager in aller Ruhe aufbauen und bis zum Einheitenlimit Krieger trainieren, ohne dass Sie angegriffen werden. Ihre Armee sollte vorwiegend aus Musketieren und Räubern mit Brandfackeln bestehen. Trainieren Sie auch einige Banditen sowie zwei Geishas. Sichern Sie die Basis mit Türmen nach Norden, Westen und Südwesten ab und besetzen Sie die Türme mit Musketieren oder Armbrustschützen. Fünf bis sechs Banditen sollten ebenfalls im Lager verbleiben. Wenn Sie Ihre Armee fertig gestellt haben, marschieren Sie langsam in Richtung Norden. Sobald Sie auf Wolfsclangebäude treffen, sollte Ihre Armee in Stellung gehen. Zerstören Sie die Gebäude mit den Räubern und ihren Brandfackeln. Sollten feindliche Einheiten herbeiströmen, erledigen Sie diese mit den Musketieren und Banditen. Gewonnene Yin-Punkte sollten Sie auf jeden Fall für die Helden verwenden – sie sind sehr kampfstark. Sie müssen nach und nach die ganze Karte absuchen, da sich der Wolfsclan überall verteilt hat.

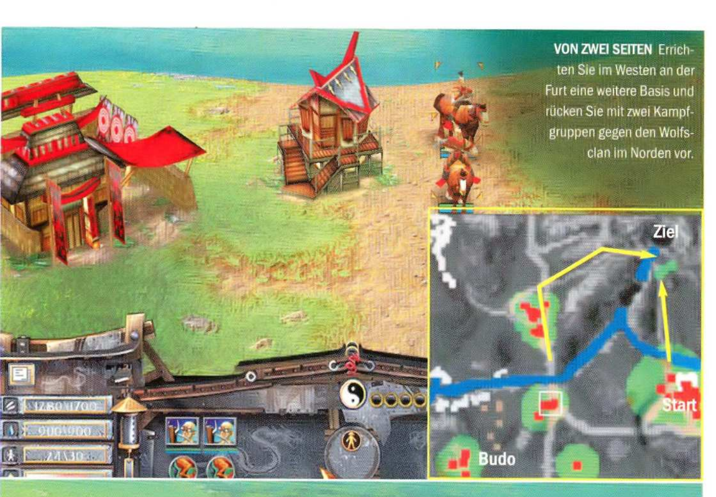
Mission 8: Der Weg zum Drachenturm

Bei dieser Mission ist jede Einheit lebensnotwendig, lassen Sie keine Verluste zu. Bilden Sie am besten drei Gruppen: Nahkämpfer, Fernkämpfer und Geishas. Zerstören Sie gleich zu Beginn die Gebäude. Sichern Sie mit den Nahkämpfern die beiden Musketiere und den Kanonier, während diese die Gebäude zertrümmern. Die Geishas werden dringend zum Heilen benötigt – halten Sie die beiden Fächerladys daher aus den Kämpfen heraus. Machen Sie nach jedem Gefecht eine kurze Verschnaufpause, damit sich die Energiebalken wieder füllen. Marschieren Sie langsam nach Südosten, immer am Bergrand entlang. Der Beginn des Bergpfades ist durch zwei Steinköpfe markiert. Ab hier wird es etwas knifflig. Speichern Sie auf jeden Fall ab. Der



TURMBAU Sofort nachdem Sie den Fluss überquert haben, sollten Sie sich hier festbeißen. Türme sind dabei der Schlüssel zum Erfolg.

AUGEN AUF Teilen Sie Ihre Leute auf und postieren Sie sich links und rechts vom Gebäude. Achten Sie darauf, dass die Gegner von verschiedenen Seiten angreifen werden.



VON ZWEI SEITEN Errichten Sie im Westen an der Furt eine weitere Basis und rücken Sie mit zwei Kampfgruppen gegen den Wolfsclan im Norden vor.



FÜR DIE SCHLANGE Nachdem Sie den Lotusclan vertrieben haben, besetzen Sie den nördlichen Teil der Karte. Arbeiten Sie sich dann nach Süden vor.

Totenbeschwörer wird ständig neue Geisterkrieger herbeirufen. Anstatt sich auf langwieriges Kämpfen einzulassen, sollten Sie mit Ihrem Helden einfach den Pfad hinaufstürmen. Ignorieren Sie sämtliche Gegner und laufen Sie immer weiter den Berg hinauf, bis Sie das Plateau erreichen. Damit ist die Mission geschafft.

Mission 9: Der Totenbeschwörer

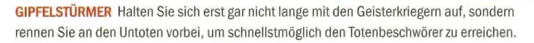
Erschaffen Sie zunächst drei Geisterkrieger, bevor Sie langsam nach Nordosten marschieren. Bei dem Reisfeld stehen zwei Bauernhütten und eine Alchemistenhütte. Machen Sie dort alles dem Erdboden gleich. Ziehen Sie sich nach dem Gefecht in das Wäldchen im Süden zurück, da recht bald einige Drachenclankrieger (Samurai, Bogenschütze, Kabuki und Lanzenträger) auftauchen. Wenn Sie auch diese Einheiten ohne Verluste besiegt haben, ziehen Sie sich etwas zurück und heilen alle Verwundeten. Bewegen Sie sich mit Ihrer Gruppe möglichst so vorwärts, dass der Totenbeschwörer und die beiden Geishas in der Mitte sind, geschützt von den Geisterkriegern und Zombies. Erkunden Sie die Karte langsam in Richtung Westen und Norden. In der Nähe der Reisfelder finden Sie in der Regel Otomos Leute. Zerstören Sie immer zuerst die Militärgebäude, damit Otomo keinen Nachschub trainieren kann. Achtung: Es gibt einige gegnerische Abwehrtürme. Sobald Sie in deren Schussweite geraten, sollten Sie schleunigst Ihre Nahkämpfer einsetzen, um die Türme zu zerstören.

Mission 10: Schlangenholm verteidigen

1. Zu Spielbeginn haben Sie nicht viel Zeit – begeben Sie sich mit Ihren beiden Helden und dem Musketier auf den Berg mit der Festung Schlangenholm. Dort oben müssen Sie sich regelrecht einigeln. Sie haben genügend Platz, um alle wichtigen Gebäude zu platzieren. Da es nur einen Zugang zu dem Plateau gibt, ist dies der beste Standort, um sich angemessen zu verteidigen. Für die Verteidigung eignen sich besonders Musketiere, Armbrustschützen, Banditen und Geisterkrieger. Platzieren Sie die Fernkämpfer auch an den Plateaurändern, so dass diese Einheiten schon aus großer Entfernung Schaden anrichten können. Errichten Sie auch einen Brunnen auf dem Plateau, so sind Sie vom Fluss und den Wasserlöchern unabhängig. Für die Reisernte müssen Sie diesmal eine etwas ungewöhnliche Taktik anwenden: Errichten Sie im östlichen Kartenteil immer gleich mehrere Bauernhütten und platzieren Sie diese in der Nähe der Felder. Sie brauchen die Felder nicht zu bewachen. Sobald Sie das Plateau erreicht haben, werden sich die gegnerischen Clans hauptsächlich darauf stürzen. Die Hütten werden nur äußerst selten angegriffen. Stellen Sie sicher, dass Sie immer mindestens drei Hütten in der Nähe der Felder haben, dann haben Sie genügend Ausweichmöglichkeiten im Falle eines Angriffs.

2. Wenn Sie durch die ständigen Angriffe der Clans genügend Yin-Punkte gesammelt haben, um Ihre Truppen zu verbessern, sollten Sie im Nordostteil der Karte einen zweiten Stützpunkt bilden. Sollten Sie auf dem Plateau keinen Platz für eine Festung haben, errichten Sie dieses Gebäude ebenfalls in dieser Kartenecke. Solange Sie sich noch nicht mit dem Wolfsclan in diesem Bereich angelegt haben, passiert nichts. Behalten Sie ca. zehn bis zwölf Ein-




GIPFELSTÜRMER Halten Sie sich erst gar nicht lange mit den Geisterkriegern auf, sondern rennen Sie an den Untoten vorbei, um schnellstmöglich den Totenbeschwörer zu erreichen.


BRANDSTIFTUNG Wenn Sie die Clangebäude zerstören, setzen Sie am besten Musketiere mit Sprengmunition und Räuber mit Fackeln ein.

heiten zur Verteidigung auf dem Plateau, das genügt. Trainieren Sie im Nordostteil der Karte einen Angriffstrupp, der vorwiegend aus Räubern mit Brandfackeln, Musketieren und Schwertkämpfern bestehen sollte. Gesellen Sie auch Helden dazu. Starten Sie nun selbst Angriffe – zunächst gegen den Wolfsclan in diesem Bereich. Machen Sie immer nur kleine Angriffe und gleichen Sie Verluste sofort wieder aus. Wenn Sie die Basis auf der Westseite dem Erdboden gleichgemacht haben, errichten Sie dort einen eigenen Stützpunkt. Kämpfen Sie sich in bewährter Weise auf dieser Seite nach Süden vor und stellen Sie sich Otomos Truppen. Zum Schluss müssen Sie Otomos Lager auf der Ostseite unterhalb Ihrer Festung angreifen. Attackieren Sie die Basis am besten von zwei Seiten gleichzeitig.

Mission 11: Die Mönche „überzeugen"

Halten Sie Ihre Gruppe dicht beisammen und marschieren Sie zur Südostecke der Karte. Dort treffen Sie den blau gekleideten Helden der Mönche. Wenn Sie ihm genügend Schaden zugefügt haben, wird er aufgeben und sich Ihnen anschließen. Danach begeben Sie sich zur nordöstlichen Kartenecke. Dort befindet sich das gesuchte Heiligtum der Mönche.

Mission 12: Die vorletzte Provinz

1. Machen Sie sich auf eine lange Materialschlacht gefasst. Errichten Sie Ihren Stützpunkt südlich des Startpunktes am Kartenrand. Mit vorgelagerten Türmen können Sie sich optimal verteidigen. Trainieren Sie schnell viele Musketiere und Banditen. Packen Sie noch einige Kanoniere und zwei Geishas dazu, um für die ständigen Angriffe gerüstet zu sein. Der Wolfsclan wird abwechselnd von Westen und Nord- bis Nordosten angreifen. Sobald Sie eine Festung

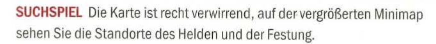


BOLLWERK Richten Sie sich auf ständige Angriffe der beiden Clans ein. Der Zugang zur Schlangenholm lässt sich problemlos mit einigen Einheiten verteidigen. Der Gegner rennt sich regelrecht den Kopf ein.



EINZELKÄMPFER Selbst ein einzelner Geisterkrieger kann problemlos einen Turm zerstören, wenn er sich direkt darunter befindet, da der Gegner nicht auf ihn schießen kann.




SUCHSPIEL Die Karte ist recht verwirrend, auf der vergrößerten Minimap sehen Sie die Standorte des Helden und der Festung.



PLATZTAUSCH Nachdem Sie die Südwestbasis (1) zerstört haben, sollten Sie sich dort niederlassen. Arbeiten Sie sich dann weiter nach Osten vor (2 bis 4).

und den Nekromantenthron errichtet haben, können Sie beginnen, eigene Streifzüge zu unternehmen. Setzen Sie vorerst immer nur Mönche, die Geisterkrieger, zwei bis drei Räuber und eine Geisha ein. Mit dieser Truppe sollten Sie zuerst über die Furt nach Westen zum südwestlichen Plateau marschieren. Zerstören Sie die Türme des Wolfsclans. Machen Sie sich nichts daraus, dass diese Truppe schnell besiegt sein wird. Piesacken Sie einfach immer wieder den Clan – wenn Sie das Plateau erreicht haben, können Sie einen Generalangriff wagen.

2. Nehmen Sie alle Truppen inklusive einiger Bauern mit. Errichten Sie nach dem Sieg im Südwesten eine eigene Basis auf dem Plateau. Den Zugang können Sie mit vier Türmen und nur wenigen Einheiten gut verteidigen. Jetzt können Sie sich daranmachen, die Nordwestbasis anzugreifen. Benutzen Sie wieder die gleiche Taktik: Türme des Clans mit Räubern, Geisterkriegern und Mönchen zerstören und dann das Heer nachziehen. Sobald diese Aufgabe erledigt ist, marschieren Sie zum Engpass im Nordosten. Errichten Sie dort wieder eine Stellung und arbeiten Sie sich auf das nordöstliche Plateau hoch. Ziehen Sie erneut um und postieren Sie Ihre Einheiten vor der Furt im Süden. Auf dem südöstlichen Plateau ist die letzte gegnerische Basis des Wolfsclans.

Mission 13: Die Schlacht um das Auge

Schnappen Sie sich Ihre Mannen und eilen Sie zu dem Reisfeld im Nordosten. Der Wolfsclan ist dort noch recht schwach. Setzen Sie sich dort fest. Sie können sich auf dem höher gelegenen Gelände hervorragend verteidigen. Errichten Sie zusätzlich nach Süden gerichtete Türme auf dem Felswall. Machen Sie mit Geisterkriegern und Räubern ständig Streifzüge gen Nordwesten. Zerstören Sie die Türme als Erstes. Die gegnerischen Stützpunkte auf der südlichen Hälfte der Karte können Sie getrost außer Acht lassen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den westlichen Teil. Dort finden Sie auch den Anführer des Wolfsclans. Nach der kurzen Zwischensequenz mit der Schattenkralle sollten Sie Kenji wieder zu Ihrem Heer führen. Durchstreifen Sie mit den Truppen den westlichen Kartenteil, immer auf der Suche nach Schattenwesen. In Ihrem Lager sollten Sie auch ca. zehn Einheiten belassen, um angreifende Schatten abzuwehren. Wenn Sie genügend Monster erledigt haben, taucht der Obermotz auf (meistens im Westteil in der Nähe des Auges). Stürzen Sie sich einfach mit allen verfügbaren Einheiten in der Nähe auf ihn.

STEFAN WEISS



VOLLE PULLE Die finstere Schattenkralle hält sich meistens im westlichen Teil der Karte auf. Keine Angst, so schwer ist der Kampf mit dem Endgegner gar nicht.

C&C: Renegade

Sie wollten immer schon wissen, wie es im Inneren eines „Obelisken des Lichts" aussieht. C&C: Renegade macht's möglich. Damit Sie Ihren Ausflug ins Tiberiumland richtig genießen können, geben wir Ihnen die Komplettlösung mit.

Allgemeine Tipps

1. Suchen Sie in den Nod-Gebäuden immer nach dem Hauptterminal und zerstören Sie es.
2. Schalten Sie alle Offiziere aus, damit der Nachschub ins Stocken kommt.
3. Legen Sie den Nachschub an Tiberium lahm (Ernter und Raffinerie zerstören).
4. Prägen Sie sich die Respawn-Punkte von Gegnern und Ausrüstung ein.
5. Nutzen Sie den Schadensradius einiger Waffen aus (Raketenwerfer, Flammenwerfer), um mehrere Gegner gleichzeitig zu verletzen.
6. Suchen Sie immer alle Gebäude komplett ab, um an alle Waffen, Ausrüstung und Sicherheitskarten zu gelangen.
7. Versuchen Sie, möglichst alle Nod-Einrichtungen zu zerstören, um nach Möglichkeit Bonusziele zu erfüllen.

Mission 1: The Scorpion Hunters

Der Überfall bei den Felsen

Die Nod-Infanteristen tauchen immer abwechselnd auf den Felsen im Südosten, Süden und Osten auf. Achten Sie unbedingt auf die Flammenwerfer-Nod, die sich aus dem Helikopter abseilen, sie sind am gefährlichsten.

Die Panzerfahrt

Nachdem Sie den Tiberium-Ernter zerstört haben, fahren Sie auf die Nod-Basis zu. Achten Sie darauf, außerhalb der Schussweite des Obelisken zu bleiben. Konzentrieren Sie sich lediglich auf die Zerstörung der beiden SAM-Sites links und rechts der Basis.

Mission 2: Rescue and Retribution

Panzersperre

Nach dem Treffen mit dem Offizier stoßen Sie hinter einer Felsbiegung auf eine Nod-Panzerkolonne. Gehen Sie schnell wieder in Deckung und warten Sie, bis die Bedrohung durch anfliegende GDI-Jets beseitigt worden ist.

Küstenabwehr ausschalten

Beziehen Sie auf dem Wachturm des Nod-Offiziers Stellung und setzen Sie das Scharfschützengewehr ein, um die Nod im Westen aufs Korn zu nehmen. Wenn Sie auf die Küste zumarschieren, müssen Sie auf die Gebäude und Felsen achten – dort verstecken sich weitere Infanteristen.

Die drei Geschütztürme

Benutzen Sie den Panzer, um damit durch den Tunnel zu fahren. Achtung, auf der anderen Seite wartet schon ein leichter Panzer! Knöpfen Sie sich diesen zuerst vor und erledigen Sie dann die drei Geschütztürme auf den Hügeln.

Der Wasserfall

Wenn Sie Lust haben, sich mit Tiberium-Monstern auseinander zu setzen, gehen Sie hinter der Brücke zum Wasserfall. Dort führt ein Tunnel zu den Viechern. Zur Belohnung finden Sie in den Stollen ein weiteres Data-Uplink und weitere Ausrüstung.

Geiselbefreiung an der Kirche

Setzen Sie zuerst den Schützen auf dem Kirchturm außer Gefecht und stürmen Sie dann die Gebäude. Verpassen Sie nicht, den Kirchturm zu durchsuchen – oben befinden sich einige Flammenwerfer für Ihre Ausrüstung.

Den Ernter zerstören

Beseitigen Sie zuerst die umstehenden Nod und platzieren Sie drei C4-Pakete auf einmal am Ernter. Damit haben Sie genügend Sprengkraft, um das Fahrzeug mit einer Zündung in seine Einzelteile zu zerlegen.

Die „Hand von Nod" lahm legen

Sprengen Sie zuerst die SAM-Site am Fuße der Kaserne in die Luft, damit Nachschubtruppen landen



ZIELSUCHE Die SAM-Sites sind nur unscheinbar im Hintergrund zu erkennen. Für Ihren Panzer ist das aber kein Problem.



ANVISIERT Setzen Sie das Scharfschützengewehr immer sparsam ein. Genreüblich ist ein Treffer am Kopf am effektivsten.



SCHALTZENTRALE Die Hauptterminals der verschiedenen Nod-Gebäude sind in der Regel gut bewacht. Seien Sie also feuerbereit.

HINTERHÄLTIG Achten Sie beim Zerstören der SAM-Site auf den Raketensoldaten (1), der auf dem Turm postiert ist.

können. Säubern Sie anschließend schnell die nähere Umgebung von Nod. Für den Buggy sollten Sie allerdings die Chain-Gun besitzen oder den Flammenwerfer einsetzen. An der Westseite der „Hand" ist der Hintereingang. Arbeiten Sie sich im Gebäude nach unten durch – dort finden Sie den Terminal, um den Bereich lahm zu legen.

Mission 3: Armored Assault

Offizier und Helikopter ausschalten

Um das Helipad brauchen Sie sich nicht zu kümmern, damit werden Ihre Kameraden schon fertig. Behalten Sie lieber die Nachschubtransporter im Blick, die Sie mit dem Raketenwerfer zu Boden bringen. Stürmen Sie dann entschlossen vor, um möglichst schnell den Nod-Offizier zu beseitigen, damit der Nachschub gestoppt wird.

Sicherung der Häuser

Klemmen Sie sich hinter das Steuer des Jeeps und helfen Sie mit, die Panzer bei den beiden Häusern zu zerstören. Erst wenn alle Gegner in der Umgebung ausgelöscht sind und Sie das jeweilige Haus betreten, ist das entsprechende Missionsziel erfüllt.

Kampf mit dem Konvoi

Fahren Sie mit dem Mammut erst ein Stück aus dem Tunnel hinaus und machen Sie schnell die Luftabwehrstellung platt. Ziehen Sie sich dann gleich wieder in den Tunnel zurück, damit der gegnerische Panzer auf Sie zukommt. So entgehen Sie dem Raketensoldaten auf dem weit entfernten Turm. Diesen Knaben holen Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr vom Dach.

EXTRA-Tipp Mammut:

Wenn Ihr Gefährt zu stark angeschlagen ist, begeben Sie sich damit zu einer geschützten Stelle. Wie im Originalspiel verfügt auch der 3D-Mammut über Regenerationsfähigkeiten.

Ski Ressort

Wichtig ist hier, schnell den Offizier auszuschalten, da sonst ständig Nachschub eintrudelt. Erledigen Sie mit dem Mammut zuerst die Nod-Panzer und steigen Sie dann schnell aus. Gehen Sie zur Rückseite des Gebäudes, dort hält sich der gesuchte Offizier auf.

Kampf an der Brücke

Versuchen Sie, die Nod-Panzer schon aus großer Entfernung zu zerstören, um den Raketensoldaten zu entgehen. Diese setzen Sie wieder mit dem Scharfschützengewehr schachmatt.

Chemiekrieger

Dringen Sie schnell durch die erste Tür auf der linken Seite des Damms vor dem Obelisken in die Anlage ein. Wenn Sie in dem Tunnelbereich sind, sollen Sie zusätzlich drei Tiberium-Maschinen zerstören. Vorsicht, die Dinger werden von Chemie-Kämpfern und Geschütztürmen bewacht. Wenn Sie mit der Scharfschützenmunition sparsam umgegangen sind, haben Sie mit den „Chemikern" leichtes Spiel.

Den Saft abdrehen

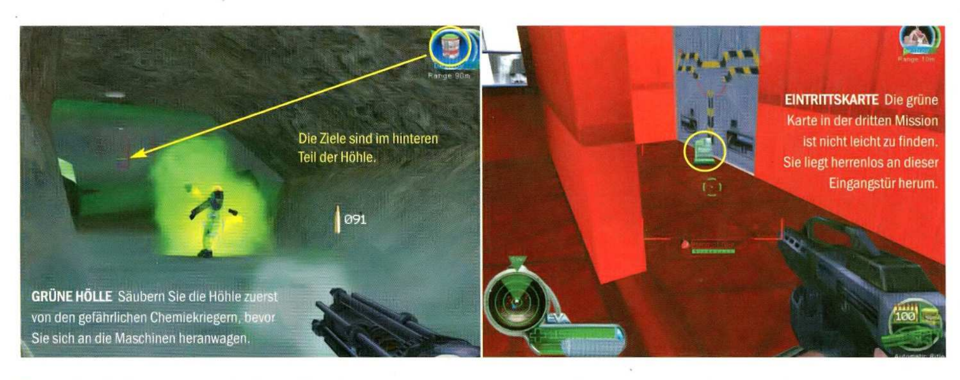
Das Nod-Kraftwerk ist ziemlich gut bewacht. Benutzen Sie am bes-



AUF DER PISTE Stoppen Sie den Nod-Nachschub, indem Sie den Offizier an der Rückseite des Gebäudes in den Ruhestand schicken.



BRÜCKENSCHLAG Mit dem Raketenwerfer können Sie an dieser Stelle schon aus großer Entfernung mit den Gegnern aufräumen.



GRÜNE HÖLLE Säubern Sie die Höhle zuerst von den gefährlichen Chemiekriegern, bevor Sie sich an die Maschinen heranwagen.

EINTRITTSKARTE Die grüne Karte in der dritten Mission ist nicht leicht zu finden. Sie liegt herrenlos an dieser Eingangstür herum.

ten die Chain-Gun, um mit den Nod-Horden schnell aufzuräumen. Als Nächstes kommt die „Hand von Nod" dran. Um einige der Türen öffnen zu können, benötigen Sie eine grüne Sicherheitskarte. Das Plastikstück finden Sie direkt bei der Ausgangstür, die zum Flugfeld führt.

Gerangel auf dem Flugplatz

Sobald Sie die „Hand von Nod" verlassen haben, sollten Sie den Raketensoldaten vom Dach des Gebäudes pusten. Unten bei den Containern tummeln sich etliche Nod und der finstere Mendoza. Sie können ihn hier noch nicht besiegen, sollten ihm aber schon kräftig einheizen (Flammenwerfer benutzen). Wenn er genügend Treffer eingesteckt hat, haut er mit einem Helikopter ab.

Tertiäre Ziele

Bevor Sie ins Flugzeug steigen, nutzen Sie die Gelegenheit, um der Bruderschaft noch einen Denkzettel zu verpassen. Zerstören Sie den Tower und die beiden Silos mithilfe von C4-Paketen beziehungsweise der Ionen-Zielmarkierung. Dies bringt Ihnen zusätzliche Punkte für das spätere Debriefing ein.

Mission 4: The Plot: Erupts

Sicherung des Strandabschnitts

Benutzen Sie den Raketenwerfer, um schnellstens den Geschützturm am Bunker auszuschalten. Stürmen Sie dann zur Anlage hoch und machen Sie mit den drei Offizieren kurzen Prozess, um den Nachschub zu unterbinden.

SAM-Sites ausschalten

Nachdem Sie das Tiberiumfeld passiert haben, erreichen Sie eine Ruinenlandschaft. Nutzen Sie dort die Deckung aus und zerstören Sie schnell die beiden SAMs und die Geschütztürme. An der südwestlichen Felswand ist ein Zugang zu einem Tiberiumstollen. Zerschießen Sie die Bretter und marschieren Sie durch den Stollen. Sie gelangen so zu weiteren SAM-Sites. Wenn Sie die Alternativroute an der Küste entlang benutzen, müssen Sie sich bei dem Wasserfall mit einem Geschützturm herumschlagen.

In der Basis

Schwächen Sie die Nod, indem Sie mit dem Raketenwerfer die Erntemaschine zerstören. Dringen Sie anschließend in die Raffinerie ein. Einer der Offiziere trägt eine Sicherheitskarte bei sich. Verschaffen Sie sich nun Zutritt zum Kommunikationscenter. Vorsicht, in dem Gebäude sind einige Deckengeschütze angebracht – schauen Sie sich also gut um. Gehen Sie nun durch die grüne Tür. Wenn Sie alle Gegner erledigt haben, sollten Sie im Besitz der gelben Sicherheitskarte sein. Damit lassen sich die Türen im Kraftwerk öffnen, um zum Hauptterminal zu gelangen. Legen Sie das Kraftwerk lahm.

Sakura besiegen

Wenn Sie den Hauptrechner aktiviert haben und wieder an der Oberfläche sind, werden Sie von Sakura angegriffen. Schießen Sie mit dem Raketenwerfer immer erst dann, wenn sie mit dem Hub-



VOM HIMMEL HOCH Sakura hält immer kurz inne, bevor sie feuert (Waffenluken sind offen). Das ist für Sie der Moment zum Schießen.



SUCHSPIEL Halten Sie im Maschinenraum des Schiffs nach diesen Konsolen Ausschau. Achtung, der Raum wird gut bewacht.





KAPITÄNSDINNER Der Standort des Kapitäns ist mittels Radar nicht gerade leicht zu finden. Er befindet sich auf der Bugbrücke.

AUF HOHER SEE
Nutzen Sie hier die Deckung des Treppenaufgangs aus und erledigen Sie die Gegner auf der Brücke.

schrauber innehält, um auf Sie zu feuern. Gehen Sie dann sofort blitzschnell in Deckung.

Mission 5: Stowaway

Raketen sabotieren

Ihr erstes Nebenziel ist die Sabotage der Raketen hinter der südlichen Tür. Da jede Menge Gegner in die Kammer strömen, sollten Sie am besten die Chain-Gun benutzen, um schnell für Ruhe zu sorgen. Sie müssen vier Regale in der Missile-Halle sabotieren.

Im Maschinenraum

In diesem verwinkelten Abschnitt finden die Gegner jede Menge Deckung. Ihr Held bekommt es vorwiegend mit Offizieren und Black-Hands zu tun. Wenn Sie auf der mittleren Ebene einfach um den Maschinenraum herum laufen, können Sie alle Konsolen zerstören, um den Maschinenraum außer Kraft zu setzen.

Befreiung der Gefangenen

Arbeiten Sie sich durch den Tiberium-Mutanten-Raum hindurch, um schließlich das offene Schiffsdeck zu betreten. Suchen Sie im oberen Deckbereich nach der Kajüte mit dem Ingenieur. Er wird von einem Black-Hand-Soldaten bewacht. Schalten Sie ihn aus, um an die grüne Sicherheitskarte zu gelangen. Damit können Sie die Zellen im unteren Deckbereich öffnen.

Der erste Schiffsoffizier

Gehen Sie von der Zelle aus die Treppen nach oben und durch die grüne Tür. Der erste Schiffsoffizier, den Sie finden müssen, wird gut bewacht. Erledigen Sie die Gegner am besten direkt vom Treppenaufgang aus und laufen Sie nicht einfach auf die Brücke.

Kapitänstreffen

Kehren Sie mit der neuen Sicherheitskarte wieder zum Startpunkt zurück und gehen Sie durch eine der gelben Türen in Richtung Bug. Auf dem Weg können Sie die Torpedos sabotieren und einen Apache-Hubschrauber mit dem Raketenwerfer zerstören. Der Weg zum Kapitän ist gepflastert mit Chemie-Kriegern und Black-Hands. Benutzen Sie daher nach Möglichkeit die Chain-Gun und das Scharfschützengewehr. Auf der Kapitänsbrücke sollten Sie den Chem-Sprayer einsetzen, damit schädigen Sie gleich mehrere Gegner auf einmal.

Beschützen der Gefangenen

Marschieren Sie zurück zum U-Boot, um sich mit den Gefangenen zu treffen. Sie müssen jetzt schnell reagieren, da etliche Nod herbeieilen, die Ihre Flucht verhindern wollen.

Mission 6: Deadly Reunion

Hotwire finden

Achten Sie in diesem Level unbedingt auf die Gebäude. Die Gegner verstecken sich meistens hinter Fenstern und auf den Dächern oder Balkonen. Setzen Sie daher oft die Zieloptik des Scharfschützengewehrs ein, um die Nod rechtzeitig zu erkennen. Gehen Sie mit der Munition sparsam um, vor allem mit dem Raketenwerfer. Setzen Sie ihn nur gegen Panzerfahrzeuge ein. Den

GEWALTLÖSUNG
An die grüne Sicherheitskarte gelangen Sie, wenn Sie den dazugehörigen Nod-Soldaten eliminiert haben.





STADTRUNDGANG Wenn Sie über den Steg laufen, sollten Sie schon die Ziele auf der anderen Seite unter Beschuss nehmen.



MEISTERDIEB Halten Sie immer nach den gezeigten Alarmschaltern Ausschau und zerstören Sie diese am besten mit der Pistole.

Schuttberg im Westen, hinter dem Hotwire ist, brutzeln Sie einfach mit dem Flammenwerfer weg. Behalten Sie die Straße nach Süden im Auge, von dort rücken weitere Nod nach.

Die Straßensperre

Wenn Sie sich der Straßensperre im Süden nähern, stellen Sie sich darauf ein, dass sie von einem Flammenpanzer weggesprengt wird. Laufen Sie dann schnell rückwärts und bringen Sie sich in einer Seitengasse in Sicherheit. So geschützt, können Sie den Nod-Panzer zerlegen.

Gunner kontaktieren

Setzen Sie zunächst auf dem Dorfplatz den Nod-Panzer außer Gefecht und kümmern Sie sich um die Raketensoldaten bei den Häusern. Nod schickt noch einige Verstärkungstruppen, die mit Gunners Hilfe jedoch schnell aus dem Weg geräumt sind.

Deadeye suchen

Gehen Sie nach Nordosten durch das Gebäude auf den Holzsteg. Dort ist ein Geschütz postiert. Vom Steg aus können Sie den Nod-Panzer auf der nördlichen Straße zerbröseln. Wenn Sie den Standort des Panzers erreichen, öffnen Sie die Tür zum Schuppen im Nordwesten, um weitere Widerstandskämpfer zu kontaktieren.

Eskorte zum Wrack

Wenn Sie die Widerstandsgruppe in der Nähe des Nod-Wracks kontaktiert haben, müssen Sie einige Chemiekrieger abwehren und erneut Mendoza die Stirn bieten. Auch diesmal macht er sich kurz vor seinem Ableben einfach aus dem Staub. Achtung, nach dem Kampf mit Mendoza taucht ein weiterer Flammenpanzer aus dem Osten auf.

Fertigstellung des Obelisken verhindern

Kurz hinter dem Heli-Wrack führt eine Holztreppe nach Norden. Dort oben wartet eine Nebenaufgabe auf Sie. Sie müssen schnellstens den Buggy, die beiden Raketensoldaten und einen Apache-Hubschrauber ausschalten (Raketenwerfer nötig). Erst dann können Sie in Ruhe die Techniker aufs Korn nehmen.

Der verletzte Techniker

Wenn Sie dem um Hilfe rufenden Nod-Techniker helfen, entpuppt sich das Ganze als Falle. Lassen Sie ihn lieber einfach links liegen, es sei denn, Sie möchten nicht auf die „Kills" verzichten.

Deadeye suchen

Wenn Sie weiter durch die Straßen ziehen, gelangen Sie zu einem großen Platz mit dem „Fancy Inn" in der Mitte. Ihr Kumpel Deadeye wird belagert. Sie müssen zwei Transporter, einen Buggy und einen Panzer ausschalten, um zu ihm zu gelangen.

Babushka retten

Folgen Sie Deadeye und schnappen Sie sich den Flammenpanzer. Fahren Sie damit die enge Gasse Richtung Westen weiter. Achtung, am Ende der Gasse tauchen Mendoza und ein Raketensoldat auf. Stürmen Sie das Gebäude, in dem Babushka festgehalten wird, und erledigen Sie die Nod, bevor sie ihre Geisel töten können.

Patch und der Kampf an der Kirche

Nachdem Sie Patch kontaktiert haben, sollten Sie zunächst auf der Kirchenempore bleiben und von den Fenstern aus die mobile Artillerie und die Nod-Helikopter zerstören. Setzen Sie nach Möglichkeit den Raketenwerfer und die Chain-Gun ein. Danach können Sie sich aus dem Gebäude herauswagen, um die verbleibenden Black-Hands auszuschalten.



KNIFFLIG Dieses Missionsziel ist verdammt schwer zu erreichen. Sie müssen schnell die Abwehr (Raketensoldaten, Helikopter) ausschalten und dann genau zielen.





DORFIDYLLE Die Chemiekrieger landen in der gezeigten Zone. Erst wenn alle Gegner beseitigt sind, befreien Sie die Gefangenen.

Mission 7: The Grip Of The Black Hand

Der Weg zum Chateau

Setzen Sie zunächst hauptsächlich die Pistole ein, um die patrouillierenden Nod unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen. Wenn Sie den Wachturm vor dem Eingang besteigen, kommt ein Helikopter angeflogen, der zwei Black-Hands entlädt. Beobachten Sie die Dachfront des Chateaus – dort stehen einige Raketensoldaten.

Deaktivieren des Alarms

Gehen Sie gleich durch die erste Tür an der Ostwand und dann in das südliche Wirtschaftsgebäude. Sprechen Sie den Diener an, der Ihnen eine Chain-Gun überreicht. Das Terminal ist gut bewacht, setzen Sie am besten den Granatwerfer ein und erledigen Sie die Deckenkanone.

Computerhacker

Arbeiten Sie sich durch den Park zum Chateau vor. Wenn Sie erst einmal drin sind, gehen Sie zielstrebig an der rechten Wand nach Norden zum Treppenhaus. Arbeiten Sie sich bis in den zweiten Stock zum Computerraum vor und achten Sie dabei immer wieder auf Deckenkameras und -kanonen.

Den Zellenkomplex und den Wissenschaftler finden

Kehren Sie wieder in den ersten Stock zurück und halten Sie sich westlich. Bleiben Sie immer im Bereich des Speisesaals (Dining Hall) und gehen Sie vorsichtig eine Treppe nach der anderen hinunter. Im Zellengang sind zusätzlich zu den Chemie-Kriegern an beiden Enden Deckenkanonen installiert. Öffnen Sie nur die mittlere Zelle, um ein tertiäres Ziel zu erfüllen. In der dritten Zelle ist ein Mutant inhaftiert, der Sie angreift.

Mendoza

Gleich nach der Zwischensequenz haben Sie Zeit, ein oder zwei Raketen auf Mendoza zu feuern. Bleiben Sie nach Möglichkeit seinem weit reichenden Flammenwerfer fern. Mendoza wird immer wieder kurze Pausen einlegen, in denen er stehen bleibt. Das ist der ideale Zeitpunkt, um ihn mit Raketen zu beharken. Kurz bevor er dahinscheidet, wird er sich auf Sydney stürzen. Sehen Sie zu, dass Sie Mendoza schnell mit der Chain-Gun endgültig erledigen.



Sydney beschützen

Marschieren Sie zum Speisesaal zurück und nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand, bevor Sie den Hof betreten.

Mission 8: Obelisk Of Oppression

Das Team beschützen

Laufen Sie möglichst vor dem Team entlang. Hinter der ersten Ecke sollten Sie zuerst blitzschnell den Geschützturm auf der Straße wegfegen. Gehen Sie an der rechten Hauswand in Deckung und kümmern Sie sich um den unteren Geschützturm und um die Transporter. Die Straße Richtung Osten ist mit Wracks versperrt. Dahinter kommen jeweils Gegner hervor – behalten Sie also den Finger am Abzug!

Die Abwehr zerstören

Stürmen Sie mit dem Raketenwerfer im Anschlag die westliche Straße entlang und zerbröseln Sie zuerst die Transporter und den Buggy. Sobald der Apache auftaucht, halten Sie auf ihn drauf. Ihr Team kümmert sich inzwischen um die Abwehrstellungen.

Die Widerstandskämpfer befreien

Bei diesem Missionsziel sollten Sie zuerst die umliegende Gegend um den offenen Platz mit dem Schuppen untersuchen. Wehren Sie mehrere Wellen Chemie-Krieger ab, die mit Fallschirmen abspringen, kümmern Sie sich um die Offiziere und um den Transporter im Westen und stürmen Sie danach das Gebäude im Nordwesten. Dort finden Sie einen Atomzünder. Danach können Sie in Ruhe die Gefangenen befreien.

Den Obelisken und den Tarnpanzer ausschalten

Nach einer hektischen Panzerfahrt und etlichen Straßenscharmützeln kommen Sie schließlich zum Platz mit dem Obelisken. Kümmern Sie sich zuerst um den Tarnpanzer. Sie können ihn an der flimmernden Luft erkennen. Halten Sie mit dem Raketenwerfer drauf. Gehen Sie anschließend an der Wand des Talkessels in östlicher Richtung entlang. Die schwarzen Pfosten markieren die Grenze für die Reichweite des Obelisken. Wenn Sie auf der

Rückseite sind, müssten Sie genau auf die Tür der Anlage blicken können. Stürmen Sie darauf zu, einen Treffer werden Sie wohl oder übel einstecken müssen.

Mission 9: Evolution Of Evil

Die Flucht aus dem Knast

Erledigen Sie die beiden Offiziere schnell durch gezielte Kopfschüsse, um an die Chain-Gun zu gelangen. Im oberen Teil des Zellenblocks ist eine Waffenkammer. Hinter der Tür gegenüber wacht ein Nod, der den Schlüssel bei sich trägt.

Ausrüstung beschaffen

Verlassen Sie den Zellenblock durch die nördliche Tür. Achtung, auf den Gefängnismauern sind einige Geschütztürme und Nod-Soldaten postiert! Klappern Sie alle Gebäude ab, um sich mit ausreichend Waffen und Munition zu versorgen. Das Helipad, das Sie zerstören sollen, wird von einem leichten Panzer bewacht.

Durch die Wüste

Schnappen Sie sich den Nod-Panzer vor dem Tor und fahren Sie damit zügig durch den Canyon. Verzetteln Sie sich nicht in die Gefechte, da Nod ständig Nachschub erhält. Halten Sie auf den blauen Tunnel zu und düsen Sie mit Vollgas durch. Am Ende müssen Sie sich einem Flammen- und einem Tarnpanzer stellen.

Bonusziel

Steigen Sie am Ende des Tunnels aus und gehen Sie die Felsen Richtung Süden hoch. Durch einen schmalen Hohlweg nach Osten gelangen Sie zu einem Tempel, vor dem ein Ernter steht. Zerstören Sie ihn und durchsuchen Sie den Tempel. Achtung, der Rückweg wird durch auftauchende Nod erschwert!

Infiltrieren der Basis

Betreten Sie die Anlage von Nordwesten her. Im Inneren müssen Sie nach großen Aufzügen Ausschau halten, die nach unten fahren. Sie gelangen so zu einem weiteren Panzer, den Sie benutzen können. Die Fahrt endet vor einem weiteren Aufzug. Fahren Sie damit nach unten und halten Sie sich gleich links. Hinter dem Geschützturm führt ein Lift weiter nach unten.

Raveshaw

Gleich nach der Zwischensequenz können Sie mit dem Raketenwerfer auf Raveshaw feuern. Laufen Sie nach Möglichkeit rückwärts und behalten Sie ihn im Blick, damit Sie nicht in seine Fänge geraten. Er springt immer wieder auf die Metallkonstruktion in der Mitte hoch. Nutzen Sie diesen Moment, um weiter auf ihn zu feuern. Sobald seine Lebensanzeige im roten Bereich ist, versucht er sich zu regenerieren. Dabei muss er zwangsläufig stehen bleiben. Das ist Ihre Chance zum Schießen.



Erfüllung der Ziele

Tief unter der Erde erreichen Sie schließlich einen Raum mit einem „Kane-Hologramm". Die beiden Türen links und rechts führen jeweils zu einem Terminal. In diesem Bereich lauern gefährliche Tarn-Soldaten und Acolyten. Laden Sie zum Schluss Ihren Raketenwerfer durch und betreten Sie die Aufzugplattform hinter dem Hologramm.

Mission 10: All Brains, No Brawn

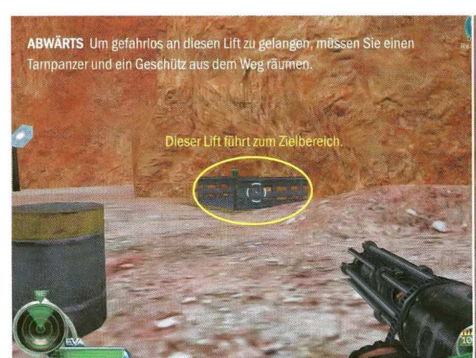
Dr. Moebius beschützen

Erledigen Sie schnell die anrückenden Flammenwerfer-Nod. Achten Sie in dem Level vor allem auf die Decken, an denen jetzt Kanonen angebracht sind. Setzen Sie auf Ihrer Flucht am besten den Flammenwerfer gegen die vielen Initiates ein. Außerdem halten sich etliche Tarneinheiten in dem Bereich auf. Achten Sie auf verdächtige Anzeichen in der Luft. Versuchen Sie, möglichst vor Moebius zu bleiben, und schalten Sie immer zuerst die Deckenkanonen aus. Besonders in der Nähe der Aufzüge müssen Sie mit schwerem Widerstand rechnen. Der Flammenwerfer leistet hier gute Dienste.

Mission 11: Tomorrow's Technology Today

Sabotageakt

Bevor Sie auf die Hand von Nod zumarschieren, beobachten Sie die nähere Umgebung genau. Auf den Mauern der Tempelanlage stehen meist Nod-Raketensoldaten. Machen Sie als Nächstes die Tiberium-Raffinerie unschädlich.



ABWÄRTS Um gefahrlos an diesen Lift zu gelangen, müssen Sie einen Tarnpanzer und ein Geschütz aus dem Weg räumen.



FLAMMENINFERNO Wenn Sie Dr. Moebius beschützen, ist der Flammenwerfer oft die richtige Wahl, um die Mutanten fertig zu machen.

Den Obelisken zerstören

Wenn Sie immer alle Tore geöffnet haben, können Sie den Mammut besteigen und in die Anlage eindringen. Bleiben Sie damit außer Reichweite des Obelisken und feuern Sie auf ihn. Die Feuerkraft des Mammut ist groß genug.

Landebahn und Bauhof

Säubern Sie die Gegend um die Landebahn zunächst von Infanteristen. Achtung, viele Einheiten sind hier getarnt! Dringen Sie in den Tower ein und bringen Sie am Terminal einen Sprengsatz an. Bevor Sie in den Bauhof eindringen, sollten Sie das Helipad zerstören, da sonst immer wieder ein Nod-Hubschrauber auftaucht. Wenn Sie alle Gebäude infiltriert haben, sollten Sie unter anderem im Besitz der roten Codekarte sein.

Das UFO untersuchen

Gleich in der Nähe des Tores, das zum Obelisken führt, befindet sich das blaue, außerirdische Raumschiff. Sie müssen im Besitz der roten Schlüsselkarte sein, um Zugang zu erhalten. Kämpfen Sie sich durch das Schiff, um eine weitere starke Waffe zu ergattern.

Mission 12: Stomping On Holy Ground

Sydney im Tempel suchen

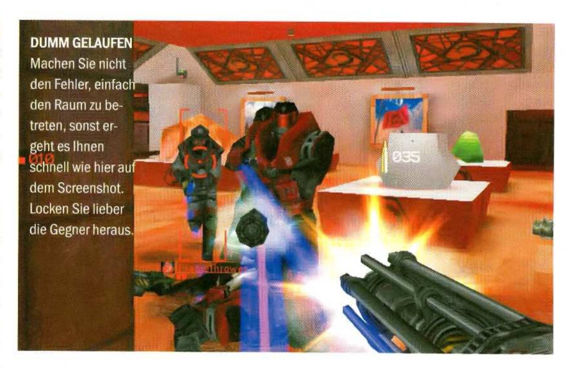
Bewegen Sie sich zunächst entlang der Säulen und schießen Sie schnell auf die Deckengeschütze. Die Laser-Chain-Gun ist dafür am besten geeignet. Pusten Sie damit auch die vielen Nod weg. Arbeiten Sie sich vorsichtig nach unten. Die Nod tauchen meist urplötzlich auf. Nutzen Sie die engen Gänge aus, um die Gegner dorthin zu locken. Betreten Sie dazu immer kurz einen Raum und ziehen sich schnell wieder in den nächsten Gang zurück.

Wo finde ich die grüne Karte?

In der Halle mit den vielen Türen finden Sie die Sicherheitskarte in Kanes Schlafzimmer. Vorsicht, über dem Bett sind zwei Geschütze angebracht.

Die Mutantenkammer

Wenn Sie die Drehtür passiert haben, müssen Sie sich ein heißes Gefecht mit den Mutanten liefern. Versuchen Sie entweder, schnell den Lift zu erreichen, oder gehen Sie in einer Ecke in Deckung und erledigen Sie die Mutanten nacheinander. Hierbei sollten Sie vor allem auf Waffen mit hoher Feuerrate setzen (Laser-Chain-Gun).



DUMM GELAUFEN Machen Sie nicht den Fehler, einfach den Raum zu betreten, sonst ergeht es Ihnen schnell wie hier auf dem Screenshot. Locken Sie lieber die Gegner heraus.

Die Katakomben

Nachdem Sie den Lift benutzt haben, gehen Sie nach Süden und gleich wieder nach Osten. Dort finden Sie einen Tunnelzugang, der wieder nach oben führt.

Der rote Turm

Der Tunnel führt Sie zu einem rot beleuchteten Turm, der sehr friedlich aussieht. Sobald Sie ihn betreten, werden Sie von einer Vielzahl getarnter Nod unter Beschuss genommen. Locken Sie die Gegner nach Möglichkeit in den Tunnel. Arbeiten Sie sich den Turm hinauf. Oben sollten Sie abspeichern, da der Endkampf beginnt, sobald Sie das Labor betreten.

Sydney beschützen

Säubern Sie zunächst im Alleingang den Laborbereich und holen Sie dann Sydney ab. Wenn Sie im zentralen Schacht sind, blicken Sie immer nach oben, um die Gegner rechtzeitig zu erkennen. In der Regel werden die Nod von beiden Seiten auf Sydney feuern.

STEFAN WEISS

Petrova

Sprinten Sie nach der Zwischensequenz sofort hinter den Operationstisch. Von dort können Sie etliche der Nod aus dem Weg räumen. Eilen Sie dann zum Turm und laufen Sie wieder in den Tunnel zurück. Spähen Sie immer wieder in den Turm, bis Petrova auftaucht, und geben Sie einige schnelle Salven auf sie ab. Benutzen Sie vorwiegend die Laser-Chain-Gun, die Volt-Auto-Rifle und den Raketenwerfer.

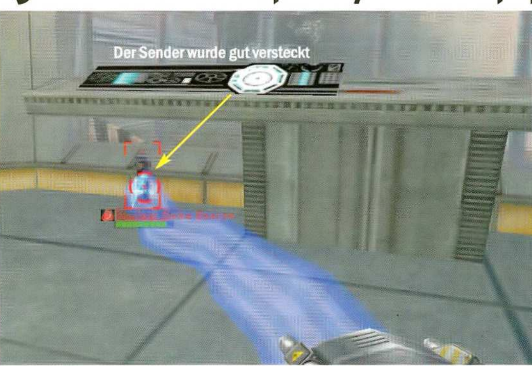




LOGENPLATZ Beobachten Sie in dieser Ecke, von woher sich die Mutanten nähern. Im hinteren Bildteil erkennen Sie den Lift, der in die Katakomben führt.

C&C: Renegade Multiplayer-Tipps

Da stehen Sie nun vor Ihrem Einkaufsterminal und wissen nicht, welche Einheit Sie jetzt auswählen sollen? Wir zeigen Ihnen, auf was Sie alles achten müssen, um mit Ihrem Team zu siegen.



DIE ZEIT LÄUFT Der Ingenieur ist der Einzige, der jetzt den Atomschlag von Nod noch verhindern kann. Setzen Sie mehrere Ingenieure dazu ein, geht das Ganze schneller vonstatten.

Das Schadensmodell

Genreüblich gilt: Wenn Sie auf das Haupt Ihres Widersachers zielen und treffen, scheidet er schnell dahin, egal welche Waffe Sie benutzen. Das Scharfschützengewehr bildet eine Ausnahme – es verfügt über zwei verschiedene Schadensmodi. Wenn Sie die Zoomfunktion aktivieren, erzielen Sie immer mehr Schaden an allen Körperteilen als beim Schießen ohne Zoomfunktion.

Gebäude zerstören

Die Gebäude erfüllen unterschiedliche Funktionen im Spiel. Erst wenn Sie darüber Bescheid wissen, können Sie sich die richtige Strategie zurechtlegen. **Wichtig:** Einmal zerstörte Gebäude können nicht wiederhergestellt werden.

Kaserne/Hand von Nod

Wenn dieses Gebäude zerstört ist, können Sie keine Charaktere mehr einkaufen. Es stehen Ihnen nur noch die Standardsoldaten zur Verfügung. Außerdem enthält dieser Gebäudetyp jeweils eine Zielplatzierung für die Ionenkanone beziehungsweise den Atomschlag. Wenn ein Team eine erfolgreiche Zündung zuwege bringt, gewinnt es automatisch (muss als Siegbedingung aktiviert sein).

Waffenfabrik/Flugplatz

Sobald diese Einrichtung in Schutt und Asche liegt, können keine neuen Fahrzeuge erworben werden. Das heißt, es werden auch keine neuen Sammler mehr produziert. **EXTRATIPP:** Wenn Sie einen Nod-Flugplatz mit einem Ionenschlag zerstören wollen, müssen Sie den Sender (Beacon) im Tower platzieren. Setzen Sie ihn auf die Landebahn, wird der Flugplatz nicht komplett zerstört.

Kraftwerk

Grundsätzlich hat die Zerstörung des Kraftwerkes eine Verdoppelung der Preise für Fahrzeuge und Charaktere zur Folge. Wenn eine Karte zusätzlich einen Obelisken oder Befestigungsturm enthält, werden diese deaktiviert. Achtung: Die Geschütztürme von Nod sind davon nicht betroffen.

Die Kontrollterminals

Angeschlagene Gebäude lassen sich mit dem Ingenieur entweder von außen oder innen am Master-Control-Terminal reparieren. Bevorzugen Sie auf jeden Fall die Innenvariante. Dort reparieren Sie ein Gebäude in etwa doppelt so schnell wie von außen. Genauso verhält es sich mit dem Zerstören von Gebäuden. Ein Kontrollterminal ist wesentlich schneller zerstört als das Gebäude selbst.

Wo sind die Sanis und das Bombenkommando?

Die Frage ist schnell geklärt: Der Ingenieur kann mit seiner Repair-Gun nicht nur Fahrzeuge, Gebäude und Terminals reparieren, sondern damit auch Verwundete heilen. Außerdem ist er in der Lage, Sender und Sprengsätze zu deaktivieren.

Der Fuhrpark

Wie nutze ich die Fahrzeuge sinnvoll?

Grundsätzlich weisen die Fahrzeuge drei Merkmale auf: Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft. Dabei gilt: Je schneller das Fahrzeug ist, umso schwächer ist es auch.

Buggy/HUMMM-VEE

Die Jeeps sind schnell und eignen sich besonders gut, um schnell zu gegnerischen Gebäuden vorzudringen. Auf Karten mit Obelisk und Befestigungsturm machen sie weniger Sinn, da sie zu schnell zerstört werden.

APC – Gepanzerter Truppentransporter

Diese Vehikel halten mehr aus und bieten mehreren Soldaten Platz. Sie können damit schnell bis zum Eingang gegnerischer Gebäude fahren und mit den Insassen in die Zielgebäude eindringen.

Leichter und Mittlerer Panzer

Der GDI-Panzer ist der Nod-Variante auf jeden Fall überlegen. Beide Gefährte eignen sich jedoch gut für Angriffe auf Gebäude bei Karten ohne Obelisk und Befestigungsturm. Sie sind schnell genug, um gegnerische Infanteristen über den Haufen zu fahren.

Flammen-Panzer

Der Spezialist für Gebäude und Fahrzeuge. Wenn Sie in einem großen Team spielen, sollten Sie auf jeden Fall mit mehreren Flammenpanzern gegen die feindlichen Gebäude vorgehen. Auch die Sammler sind damit relativ schnell geknackt. Gegen sich schnell bewegende Soldaten haben Sie hingegen schlechte Karten, da Sie auch mit dem größten Feuerteppich nur Schaden anrichten, wenn sich das Zielkreuz genau auf dem Ziel befindet.

Mammut-Panzer

Wie im Originalspiel regeneriert sich der Mammut langsam wieder (der Sammler übrigens auch). Mit



UNRUHIGE FAHRT Je schneller Sie den Eingang zum Befestigungsturm erreichen, umso größer ist die Chance, dass Ihre Insassen ihre Sprengsätze und Sender anbringen können.



GEFÄHRLICHE PILZE Wenn Sie genügend Credits besitzen, können Sie sich mehrere Sender kaufen. So erhöhen Sie Ihre Chance, dass wenigstens ein Soldat damit am Ziel ankommt und Erfolg hat.

zwei bis drei dieser Kampfgiganten bekommen Sie sogar einen Obelisken schnell klein. Gegen langsame und stationäre Ziele sollten Sie auf jeden Fall die Sekundärwaffe benutzen, da sie mehr Schaden anrichtet. Im Kampf gegen flinke Einheiten müssen Sie auf die Hauptkanone setzen.

Mobiler Raketenwerfer

Die Einheit eignet sich ebenfalls sehr gut zum Zerstören von Gebäuden. Außerdem können Sie durch das Abfeuern mehrerer Raketen eine Flächenwirkung (Splash-Damage) erreichen.

Mobile Artillerie

Sie ist im direkten Vergleich mit dem GDI-Raketenwerfer als schwächer einzustufen, da sie gegen Infanteristen wesentlich schlechtere Karten hat.

Zerstören von Obelisk und Befestigungsturm

Strom abschalten

Karten, die diese Verteidigungseinrichtungen enthalten, sind in der Regel schwerer zu spielen. Die Teams müssen zuerst einen Weg finden, diese Türme außer Gefecht zu setzen, bevor sie sich der restlichen Basis widmen können. Wenn Kraftwerke vorhanden sind, sollten die Teams zuerst versuchen, diese lahm zu legen. Damit werden Obelisk und Befestigungsturm automatisch unbrauchbar.

Die Brachialmethode

Ein direkter Angriff mit mehreren Mammut-Panzern aufseiten der GDI kann ebenfalls zum Erfolg führen, wenn ansonsten keine Gegner in der Basis sind.

Dem Ingenieur ist nix zu schwer

Aufwendiger, aber cooler ist ein geschickter Angriff mit voll besetzten APCs. Stellen Sie mit Ihrem Team einen Angriffstrupp aus Ingenieuren und einigen Einheiten zur Deckung zusammen. Die Ingenieure rüsten Sie außerdem mit je einem Sender für Ionenkanone/Atomschlag aus. Fahren Sie nun direkt bis zum Eingang des Obelisken/Befestigungsturms, steigen Sie schnell aus und dringen Sie ins Gebäude ein. Der Sender ist in fünf Sekunden scharf gemacht, danach verbleiben Ihnen 50 Sekunden bis zur Detonation. Versuchen Sie auch, ein möglichst gutes Versteck für den Sender zu finden (zum Beispiel unter Konsolen).

Fahrzeugklau

Sie spielen aufseiten von Nod und möchten dennoch einen Mammut fahren? Kein Problem! Sobald ein Fahrzeug neu gebaut worden ist, dauert es ca. 30 Sekunden, bevor ein gegnerischer Soldat darin einsteigen kann. Leere Fahrzeuge sind später jederzeit benutzbar. Wer nun auf die Idee kommt, mit getarnten Black-Hands direkt in der GDI-Fabrik auf die Fertigstellung eines Fahrzeugs zu warten, hat Pech. In der Produktionshalle werden Sie zerquetscht und ein frisch gebautes Fahrzeug lässt sich leider nicht klauen.

Warum Selbstmord begehen?

Wenn Sie im Spiel Selbstmord begehen, müssen Sie sich im Klaren darüber sein, dass Sie wieder mit 0 Credits beginnen. Trotzdem ist es manchmal sinnvoll, diese Aktion durchzuführen: Wenn Sie auf großen Karten mit wenigen Spielern unterwegs sind und Sie in der gegnerischen Basis die Meldung erhalten, dass in Ihrem eigenen Lager ein wichtiges Gebäude angegriffen wird, sind Sie mit der „Selbstmord-Funktion" blitzschnell wieder zu Hause.

C4 auf Abwegen

Die Haftfunktion kommt Ihnen nicht nur beim Gebäudesprengen zugute. Platzieren Sie das C4 einfach an einem Gegenspieler. Da der keine Chance hat, das Paket loszuwerden, ist Ihnen dieser Frag sicher. Dies funktioniert besonders gut, wenn Sie eine getarnte Einheit spielen, da Sie unbemerkt nahe an den Gegner gelangen.

STEFAN WEISS/LARS THEUNE/FLORIAN WEIDHASE



ÜBERRASCHUNG Dieser Techniker war zu sehr mit Reparieren beschäftigt und hat nicht mitbekommen, dass er „beladen" wurde. Pech für ihn.

Civilization 3

Damit auch neue Jünger in der Civilization-Gemeinde einen guten Spielstart erleben, geben wir die wichtigsten Tipps für den Beginn.

Spieleinstellungen

Die folgenden Tipps sind dazu gedacht, Sie schnell und mit Erfolg in **Civilization 3** einzuführen. Die Wahl der Spielwelt ist dafür sehr entscheidend.

Weltgestaltung

Am besten lassen Sie die Grundeinstellungen so, wie sie sind. Es spielt sich auf Kontinenten leichter als auf einem Archipel oder einer Pangäa. Wer lieber mit wenigen Bergen spielt, kann das Weltalter auf fünf Milliarden Jahre stellen. Änderungen beim Klima und der Temperatur sorgen später für neue Herausforderungen.

Schwierigkeitsgrad

Spielen Sie zunächst als Häuptling. Nach einigen Spielen können Sie die Schwierigkeit erhöhen. Doch beachten Sie: Schwierigkeit ist hier wörtlich zu nehmen. Als König, Kaiser oder gar Gottheit ist es bereits eine Herausforderung, die eigenen Siedlungen im Zaum zu halten – von raffgierigen und kriegstreibenden Nachbarn mal ganz abgesehen.

Die Völker

Wie eh und je haben alle Völker gewisse Boni. Wer ohne dieses Element spielen will, kann es bei der Spielerstellung einfach ausschalten. Mit den Boni ist die Wahl des Volkes mitunter spielentscheidend. Wählen Sie die Attribute Ihres Volkes Ihrer Spielweise entsprechend aus. Obendrein besitzt jedes Volk noch eine Spezialeinheit.

Völker-Boni

Jedes Attribut kommt einer Spielweise besonders entgegen. Wer kriegerische Auseinandersetzungen meiden und lieber durch seine Kultur beeindrucken will, wählt „religiös" statt „militaristisch".

Die besten Attribute

Zwei Attribute haben es besonders in sich: kommerziell und industriell. Die Franzosen besitzen diese beiden Boni. Durch die kommerzielle Ausrichtung generieren sie mehr Geld. Da man mit Geld so ziemlich alles andere im Spiel erreichen kann, ist dieser Bonus besonders gut. Industrielle Völker haben den immensen Vorteil, dass Arbeiter schneller sind und große Städte mehr Schilde produzieren. Die erhöhte Schildproduktion beschleunigt sämtliche Bauvorhaben. Diese beiden Boni sind so effektiv, weil sie mit jeder neuen Stadt erneut zum Tragen kommen.

Volk für Anfänger

Um möglichst schnell ins Spiel zu kommen, empfiehlt sich die Wahl eines expansionistischen Volkes. Durch den Späher lässt sich schnell die Umgebung erkunden. So wird es sehr einfach, schnell wichtige Ressourcen zu besetzen und die Gegner aufzuspüren. Obendrein fällt es leichter, Dörfer zu finden – und die Ausbeute aus diesen Siedlungen ist auch besser als bei anderen Völkern.

Der Spielstart

Die ersten Runden in jeder **Civilization**-Partie sind die wichtigsten. Schon Ihre Startposition ist spielentscheidend. Es macht keinen Sinn, ewig mit dem Siedler nach einem geeigneten Ort für die erste Stadt zu suchen. Wenn Sie also aus einer Laune des Schicksals heraus mitten in der Tundra oder der Wüste starten, empfiehlt es sich, das Spiel erneut anzufangen. Starten Sie das Spiel so oft, bis Sie in einer guten Startposition sind.

Gute Bauplätze

Ihre erste Stadt sollte im Idealfall über eine oder mehrere Ressourcen verfügen und auf grünem Land stehen. Wenn möglich, sollte sich auch eine Frischwasserquelle in der unmittelbaren Nähe befinden. Meiden Sie Dschungel, Tundra und Wüste in der direkten Umgebung. Wenn Sie Ihre Stadt auf einem Hügel errichten, erhalten Ihre Einheiten bei jedem Angriff einen Verteidigungsbonus.

Die erste Stadt

Bauen Sie grundsätzlich in der ersten Stadt als Erstes einen Krieger. Sie brauchen nämlich schnell Einheiten, um die Umgebung zu erkunden. Der Arbeiter baut sofort die Infrastruktur um die erste Stadt aus. Straßen sorgen für bessere Beweglichkeit und mehr Kommerz. Bewässerung erhöht die Nahrungserträge und sorgt für Wachstum.

Krieger oder Lanzenkämpfer?

Bauen Sie nur zu Anfang einige Krieger und stellen Sie die Produktion alsbald auf Lanzenkämpfer um. Lanzenkämpfer werden sowieso benötigt, um die Städte zu besetzen, und haben gegen Barbaren viel bessere Chancen.

Wann soll ich die zweite Stadt gründen?

Denken Sie daran: Arbeiter und Siedler reduzieren die Bevölkerung der Stadt. Sorgen Sie zunächst dafür, dass die erste Stadt wächst und gedeiht. Währenddessen spähen die ersten Krieger schon die Umgebung nach geeigneten Bauplätzen aus. Ist ein solcher Platz gefunden, kann die zweite Stadt errichtet werden.

Einsteiger-Tipps

- Lassen Sie sich Zeit. Schauen Sie sich zu Beginn und zum Ende jeder Runde genau auf Ihrem Territorium um.
- Lesen Sie besonders zu Anfang immer die Einträge in der Zivilopädie.
- Aktivieren Sie die Option „Am Ende der Runde immer warten".
- Bauen Sie nicht immer, was man Ihnen vorschlägt. Schauen Sie zuerst, was eine Stadt wirklich braucht.
- Speichern Sie vor wichtigen Entscheidungen wie Angriffen immer ab.
- Lassen Sie nie Städte unbewacht zurück.
- Schützen Sie Siedler und Arbeiter mit Kampfeinheiten.
- Nutzen Sie Hügel als Aussichtsposten.
- Aufklärung schützt vor Überraschungsangriffen von Feinden und Barbaren.
- Wechseln Sie so schnell wie möglich zur Monarchie.

Infrastruktur

Die Verbesserung der Spielfelder um Städte herum ist immens wichtig. Jede Stadt sollte zunächst von einem Arbeiter auf Vordermann gebracht werden. Grasland wird für bessere Erträge bewässert, Hügel werden mit Minen versehen. Holzen Sie Wälder nicht ab! Sie verlieren sonst wichtige Schilde! Sorgen Sie schon früh dafür, dass Städte mit Straßen verbunden sind. So ist der Austausch von Gütern und der schnelle Transport von Truppen möglich.

Ressourcen

Versuchen Sie stets, möglichst viele Ressourcen unter Ihre Kontrolle zu bringen. Luxusgüter sorgen für glückliche Bewohner und lassen sich im späteren Spielverlauf prima verkaufen und tauschen. Ressourcen wie Eisen, Pferde und Salpeter ermöglichen den Bau wichtiger militärischer Einheiten (Eisen wird für Schwertkämpfer benötigt).

Die großen Weltwunder

Weltwunder stellen große Errungenschaften einer Zivilisation dar und sind je nach Spielsituation wichtig oder überflüssig. Beachten Sie jedoch: Jedes Wunder gibt Kulturpunkte. Daher kann manchmal auch ein weniger effektives Wunder trotzdem sinnvoll sein. Die folgende Tabelle hilft Ihnen dabei, in den ersten beiden Epochen die Spreu vom Weizen zu trennen.

Große Wunder der Antike

Große Bibliothek



Dieses Wunder macht nur dann Sinn, wenn Sie Kontakt mit wenigstens zwei technologisch ebenbürtigen oder besseren Zivilisationen haben – ansonsten ist es überflüssig.

Großer Leuchtturm



Kann nur in Küstenstädten gebaut werden. Dieses Wunder lohnt sich eigentlich nur, wenn Sie früh auf andere Kontinente übersiedeln wollen. Mit dem Magnetismus ist es bereits veraltet.

Große Mauer



Eigentlich ist die Große Mauer überflüssig. Sie verstärkt nur bereits vorhandene Stadtmauern. Da diese selten benötigt werden, ist der Effekt dieses Wunders vergleichsweise unbedeutend.

Hängende Gärten



Der Einfluss auf die Zufriedenheit aller Bürger des Reiches ist enorm groß. Leider veraltet dieses Wunder zu Beginn des Industriezeitalters.

Koloss



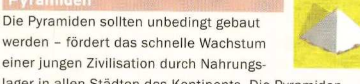
Der Koloss sorgt für satte Wirtschaftserträge in einer Küstenstadt. Bauen Sie dieses Wunder möglichst früh in einer wirtschaftlich starken Stadt. Veraltet durch Luftfahrt (Industriezeitalter).

Orakel



Der Effekt des Orakels ist beträchtlich. Bis zur Erfindung der Theologie verdoppelt es den Effekt eines Tempels und sorgt so für mehr glückliche Gesichter. Sehr empfehlenswert.

Pyramiden



Die Pyramiden sollten unbedingt gebaut werden – fördert das schnelle Wachstum einer jungen Zivilisation durch Nahrungslager in allen Städten des Kontinents. Die Pyramiden veralten nicht und Nahrungslager entstehen auch in neuen Städten. Sollten Sie vor den Pyramiden schon Lager gebaut haben, können Sie diese verkaufen und so Geld sparen.

Große Wunder des Mittelalters

Adam Smith Handelsgesellschaft



Ein äußerst wichtiges Weltwunder – es veraltet nicht und spart in jeder Stadt auf allen Kontinenten die Unterhaltskosten für Handelsgebäude.

J. S. Bachs Kathedrale



Unbestritten eines der besten Weltwunder des Spiels. Der positive Effekt auf die Zufriedenheit Ihrer Bürger hält das ganze Spiel lang an.

Kopernikus' Sternwarte



Die Sternwarte kann nicht veralten und verdoppelt die Forschung in einer Stadt. Kombinieren Sie dieses Wunder mit anderen forschungsrelevanten Gebäuden.

Leonardos Werkstätte



Truppenmodernisierungen kosten nur noch die Hälfte. Dieses Weltwunder veraltet nicht.

Magellans Entdeckungsreise



Dieses Wunder ist ausschließlich für seefahrende Zivilisationen von Bedeutung, da es die Bewegung aller Schiffe um 1 erhöht.

Newtons Universität



Wie Kopernikus' Sternwarte verdoppelt auch Newtons Universität die Forschung in der Stadt. Beide Wunder zusammen sind natürlich optimal. Veraltet nicht.

Shakespeares Theater



Wo dieses Theater steht, herrscht stets eitel Sonnenschein. Gleich acht unzufriedene Bürger werden durch dieses Wunder zufrieden gestellt. Das Wunder veraltet nicht.

Sun Tzus Kriegskunst



Ein sehr wichtiges Wunder: In jeder Stadt desselben Kontinents gibt es eine kostenlose und unterhaltsfreie Kaserne. Dies gilt auch für alle Städte, die nach dem Wunder gegründet oder erobert werden. Wie bei den Pyramiden gilt auch hier: Vorher gebaute Kasernen können verkauft werden.

Die Expansionsphase

Ihre wichtigste Aufgabe nach dem Bau der ersten Städte ist die Expansion. Sie müssen so schnell wie nur irgend möglich Ihr Reich ausbauen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist es, Ihre Position zu sichern. Fremde Völker auf dem gleichen Kontinent stören da nur.

Verdrängen anderer Völker

Sie haben es im späteren Spielverlauf sehr viel leichter, wenn Sie auf einem Kontinent ungestört siedeln und ohne Grenzscharmützel Ihre Zivilisation entwickeln können. Daher ist es ganz zu Anfang durchaus sinnvoll, im Aufbau befindliche Nachbarn militärisch zu bezwingen. Später können Sie dann friedlich mit Nationen auf anderen Kontinenten leben.

Früher Militärerfolg

Spionieren Sie so bald wie möglich Ihre Gegner aus. Eine wunderbare Taktik ist es, Arbeiter und Siedler des Feindes zu erobern. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie verfügen über mehr Arbeiter, während Ihr Gegner diese Einheiten entbehren muss. Sie müssen Ihre Gegner ja nicht sofort besiegen – es genügt, dafür zu sorgen, dass sie nicht wachsen können. Wenn Sie also ständig Siedler erobern und gleichzeitig selber wachsen, ist Ihr Widersacher sehr bald zu schwach, um eine Bedrohung darzustellen. Dermaßen eingeschüchterte Gegner können in Verhandlungen bis aufs letzte Hemd ausgenommen werden.

Städteausbau

Der Ausbau von Städten ist eine Ihrer Hauptaufgaben. Nur so wächst Ihre Bevölkerung und somit auch Ihre Zivilisation. Es ist – von einigen universellen Gebäuden einmal abgesehen – nicht pauschal möglich, eine Baureihenfolge festzulegen. Jede Stadt hat andere Aufgaben und Anforderungen.

Was braucht meine Stadt?

Um produktiv zu sein, müssen die Bewohner einer Stadt gut versorgt und zufrieden sein. Wenn Sie die grundlegenden Gebäude errichtet haben, sollten Sie immer genau schauen, woran es in der Stadt mangelt, und dementsprechend Ihre Wahl treffen.



GUTER START Die Hauptstadt verfügt über Weihrauch, ein Stück Wald und einen Berg. Obendrein hat der erste Krieger einen Siedler gefunden.

Missstände bereinigen

Sorgen Sie mit den richtigen Gebäuden dafür, dass Missstände in Ihren Siedlungen abgeschafft werden. Bei hoher Korruption zum Beispiel ist es wichtig, ein Gerichtsgebäude oder eine Polizeiwache zu bauen. Leiden Ihre Bewohner unter chronisch schlechter Laune, ist es sinnvoll, mit einem Tempel oder dem Kolosseum für mehr Zufriedenheit zu sorgen.

Produktivität erhöhen

Wenn es einer Stadt gut geht, sollten Sie mit weiteren Gebäuden gewährleisten, dass die Produktivität steigt. Errichten Sie Handelseinrichtungen wie Häfen, Marktplätze und Banken, um mehr Geld aus der Siedlung zu holen.

Forschung forcieren

Einrichtungen wie Bibliotheken und Universitäten steigern den Forschungswert einer Stadt. Errichten Sie diese Gebäude nicht wahllos, sondern kombinieren Sie diese innerhalb einer Stadt, um den maximalen Forschungseffekt zu erreichen.

Militär

Es macht keinerlei Sinn, jede Stadt mit einer Mauer zu befestigen oder dort eine Kaserne zu errichten. Bauen Sie derartige Einrichtungen nur in Grenzstädten.

Weltwunder

Weltwunder sollten prinzipiell nur in sehr leistungsfähigen Städten produziert werden. Es ist sinnlos, Hunderte von Runden zu produzieren, nur um dann von einem anderen Volk in der Fertigstellung geschlagen zu werden. Beachten Sie beim Bau von Weltwundern, dass die Stadt komplett vor feindlichen Angriffen sicher ist. Der Verlust eines Weltwunders hat verheerende Auswirkungen.

Wichtige Gebäude zu Anfang

Nahrungslager

Ein Nahrungslager sorgt für Wachstum und ist somit für jede Stadt unerlässlich. Wenn Sie nicht mit der Technologie „Keramik" starten, müssen Sie diese natürlich möglichst früh erforschen. Noch besser ist es natürlich, als erstes Volk möglichst bald die Pyramiden zu bauen. So haben Sie in jeder Stadt auf demselben Kontinent ein Nahrungslager.

Kaserne

Der Ausbildungsgrad des Militärs entscheidet über Sieg oder Niederlage. Sie sollten also wenigstens eine Kaserne besitzen und dann auch nach Möglichkeit nur in dieser Stadt Militär produzieren.

Aquädukt und Krankenhaus

Liegt eine Stadt nicht direkt an einem Fluss, kann sie ohne Aquädukt nicht über den Wert 6 wachsen. Die nächste Schwelle ist das Krankenhaus. Um über den Wert 12 wachsen zu können, ist dieses Gebäude nötig. Achten Sie jedoch darauf, dass nicht jede Stadt eine Population von mehr als 12 versorgen kann.



SCHACHERN Gut gehandelt ist halb gewonnen. Machen Sie stets Gegenangebote und achten Sie auf den Berater. So schlagen Sie immer mehr aus dem Handel heraus.

Der Palast

Es gibt immer nur einen Palast. Wenn Sie in einer anderen Stadt den Palast bauen, zieht dieser quasi von der Hauptstadt um. Es ist nicht ratsam, mit dem Regierungssitz umzuziehen. Um die Korruption auch in fernen Städten zu senken, kann ab acht Städten auf der Standardkarte der verbotene Palast gebaut werden. Nach Möglichkeit sollten Sie die Verbotene Stadt auf einem zweiten Kontinent errichten. Nur so können Sie der immensen Korruption fern der Hauptstadt Herr werden.

Wichtige Technologien

Wie bei der Produktion ist auch bei der Forschung nicht immer der Vorschlag des Beraters zu befolgen. In jeder Epoche gibt es einige immens wichtige Meilensteine der Forschung, auf die Sie gezielt hinarbeiten sollten. Im Endeffekt werden Sie sowieso alles erfinden – hier kommt es nur darauf an, was am wichtigsten ist und daher als Erstes in Angriff genommen werden muss.

Antike

Unerlässliche Grundkenntnisse sind: Bronzeverarbeitung (Lanzenkämpfer) und Keramik (Nahrungslager). Am allerwichtigsten ist in dieser Epoche jedoch die Erforschung einer neuen Regierungsform. Entwickeln Sie am besten die Monarchie. Ausnahme: Sie müssen keine Kriege führen, weil Sie eh schon alleine auf dem Kontinent sind – entwickeln Sie in diesem Fall die Republik. Wer eine frühe militärische Lösung sucht und obendrein über Eisenvorkommen verfügt, kann mithilfe der Eisenverarbeitung den Schwertkämpfer bauen.

Mittelalter

Drei Themenfelder stehen hier im Mittelpunkt: Militär, Wirtschaft und Seefahrt. Wer in einer kriegerischen Auseinandersetzung steckt, kann das Blatt dank Rittertum und Schießpulver (benötigt Salpeter) zu seinen Gunsten wenden. Wenn Sie schon alleine auf Ihrem Kontinent sind, ist die Seefahrt (Astronomie, Magnetismus) von vorrangiger Bedeutung. Entwickeln Sie in allen Fällen schnell das Bankwesen, um die Effektivität der Städte durch Banken zu erhöhen.

Militär

Jede Zivilisation braucht militärische Einheiten. Sie benötigen Einheiten zum Schutz Ihrer Städte, Arbeiter und Siedler sowie zum Angriff auf andere Völker.

Verteidigung

Besetzen Sie jede Stadt mit der optimalen Anzahl von Einheiten. Garnisonen sorgen je nach Regierungsform für glückliche Bürger (Despotismus: zwei Einheiten pro Stadt). Diese Einheiten sollten speziell zur Verteidigung ausgelegt sein. Zu Beginn ist dies der Lanzenkämpfer.

Aufklärungs- und Reaktionskräfte

Bauen Sie bewegliche Einheiten wie Reiter oder Ritter, um schnell auf Bedrohungen reagieren zu können. Schnelle Einheiten geben natürlich auch gute Aufklärer ab.

Angriffstruppen

Wenn Sie gezielt gegen einen Feind vorgehen wollen, brauchen Sie starke Angriffsverbände. Ganz zu Anfang eignet sich der Schwertkämpfer gegen weniger fortschrittliche Zivilisationen. Rechnen Sie bei Angriffskriegen stets mit Verlusten und verstärken Sie die Verteidigungen entlang der Grenze. Es ist schließlich immer mit einer Gegenoffensive zu rechnen.

Ausbildung

Die Erfahrung einer Einheit ist von größter Bedeutung. Bilden Sie daher nach Möglichkeit nur dort Soldaten aus, wo sich auch eine Kaserne befindet. Tipp: Wenn Sie ein Barbarendorf erobert haben, ziehen Sie die Einheit wieder vom Feld. Lassen Sie nun Truppen in direkter Nachbarschaft zum ehemaligen Barbarendorf in Stellung gehen. Nach einiger Zeit erscheint das Dorf erneut. Greifen Sie dann nicht an – lassen Sie sich angreifen. So züchten Sie im Nu Eliteeinheiten heran.

Regierung

Je nachdem, welche Regierung Sie gewählt haben, gestaltet sich das Spiel komplett anders. Die Grundregel lautet: Je liberaler eine Regierung, desto produktiver ist sie und desto schwerer ist es, Kriege zu führen.

Der Despotismus

Jede Staatsform ist besser als der Despotismus. Eines Ihrer vordringlichen Ziele ist es daher, die Monarchie oder die Republik zu erforschen und sofort einzusetzen (siehe: Wichtige Technologien).

Revolution

Abgesehen von religiösen Völkern wirft eine Revolution das Land vorübergehend in die Anarchie. Beachten Sie dies, wenn Sie eine Revolution anzetteln. Ihr Reich muss einige Runden der Anarchie und ihre Folgen (horrende Korruption, eventuelle Zerstörung von Gebäuden, Ausfall von Forschung und Produktion) verkraften können. Speichern Sie vor einer Revolution immer ab. FLORIAN WEIDHASE

Empire **Earth**

Wirtschaften und Wettrüsten - bei Empire Earth haben Sie als Schicksalslenker Ihres jeweiligen Volkes alle Hände voll zu tun. Damit Ihnen Ihr Handwerk auch richtig gelingt, finden Sie alles Wissenswerte für die ersten drei Kampagnen in dieser Ausgabe.



IM DREIECK, IM QUADRAT Solch schick aussehende Formationen erreichen Sie am besten, wenn Sie die verschiedenen Einheiten per Hotkey steuern.

Ressourcenmanagement

1. Rohstoffe sind in der Regel in Hülle und Fülle vorhanden, allerdings ist das richtige Management entscheidend für den Sieg in einer Mission. Zu Spielbeginn sollten Sie sich auf die Produktion von Arbeitern konzentrieren. Die Nahrungsversorgung lässt sich in der Regel mit einer einzigen Produktionsstätte (8 Felder) für die ganze Mission gewährleisten.

2. Den Abbau von Eisen und Gold sollten Sie immer mit dem Maximum von sechs Arbeitern pro Erzlagerstätte vorantreiben. 20 bis 30 Arbeiter sind daher nicht zu wenig für die Wirtschaftsphase.

3. In der Regel haben Sie Zeit genug, Ressourcen anzuhäufen, bevor Sie sich in große Schlachten stürzen müssen. Dies setzt jedoch voraus, dass Sie noch keines der so genannten Skript-Events ausgelöst haben. Versuchen Sie daher, so lange wie möglich unbemerkt zu „siedeln". Erkunden Sie immer nur einen kleinen Teil Ihrer unmittelbaren Umgebung und warten Sie eine Weile ab, ob Sie angegriffen werden. Machen Sie dabei ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion.

4. Überprüfen Sie zu Beginn einer Mission immer, ob ein Epochenwechsel möglich ist. Ist dies der Fall, sollten Sie das zum primären Ziel erklären und erst dann mit der Militäraufrüstung beginnen.

5. Achten Sie auch auf die verschiedenen Wirtschaftsverbesserungen (verbesserte Holzernte, Rohstoffabbau etc.), die **Empire Earth** bietet. Investieren Sie in alle möglichen Verbesserungen, jede davon beschleunigt die weitere Produktion um einige Prozent.

Militäraufrüstung

1. Ein Tank-Rush im klassischen Sinn ist bei **Empire Earth** nicht durchführbar. Sie müssen vielmehr auf eine ausgewogene Mischung der Truppentypen setzen. Die Missionen sind im Allgemeinen nicht schwer – Ausdauer und Geduld müssen Sie allerdings mitbringen. Meistens gibt es für jede Mission einige „Schlüsseltypen", die Sie dann primär aufrüsten sollten.

2. Am wichtigsten sind die Attribute Reichweite und Kampfkraft. In der Regel können Sie es sich leisten, alle Truppentypen bis zum Maximum von 10 zu verbessern, bevor Sie diese in die Schlacht schicken. Vergessen Sie dabei nicht, an diese Einheitentypen weitere Boni zu vergeben, die Sie mithilfe des Menüs „Zivilisationseditor" verteilen können. **EXTRATIPP:** Sie müssen in einer Mission nicht alle Bonuspunkte vergeben – eventuell überzählige Punkte werden innerhalb der Kampagne übernommen. So können Sie Bonuspunkte aus leichteren Missionen aufsparen.

Truppensteuerung

Gewöhnen Sie es sich an, die Truppentypen durch Hotkeys abzugrenzen, um in dem meist hektischen Schlachtengewusel die Übersicht zu bewahren. Sie können den Einheiten auch mehrere Tasten gleichzeitig zuordnen, so dass Sie zusätzliche taktische Möglichkeiten bekommen. So können Sie zum Beispiel mit einer Taste Ihr gesamtes Heer bewegen und mit den anderen Tasten zielgenau die gewünschten Typen anwählen.

Kampagnen - Die Griechen

Mission 2: Krieger des Meeres

1. Bleiben Sie zunächst auf der Insel und führen Sie Ihr Volk in die nächste Epoche – Sie müssen in der Lage sein, Farmen auf dem Festland zu bauen, sonst haben Sie später ein Ernährungsproblem. Bewegen Sie Ihre Flotte nicht nach Norden, da Sie dort dem Gegner in die Arme laufen. Achtung: Sobald Sie auf dem Festland eintreffen, wird Ihre Basis auf der Insel zerstört. Lassen Sie dort also möglichst keine Einheiten zurück, die Sie noch benötigen. Bauen Sie genügend Transportboote, um Ihre gesamte Zivilisation umzusiedeln.

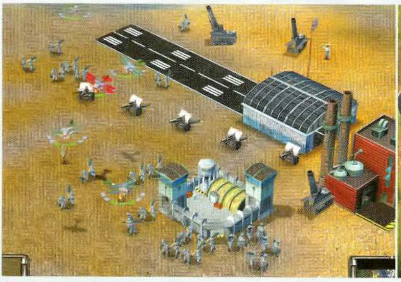
2. Auf dem Festland sollten Sie Ihr Hauptlager auf dem nordwestlichen Plateau errichten. Entwickeln Sie dort stetig Ihre Einheiten weiter. Starten Sie dann Ihre Angriffe in Richtung Osten.

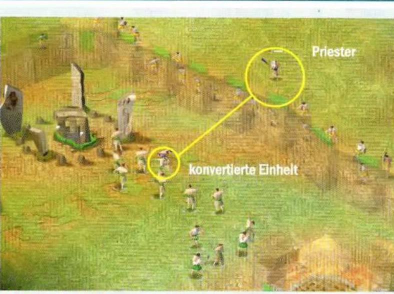
Mission 3: Der trojanische Krieg

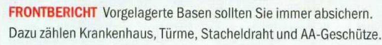
1. Erkunden Sie die Karte in Richtung Westen und sichern Sie sich die dortigen Ressourcen. Errichten Sie dort am besten eine Mauer, einige Türme und stationieren Sie da auch Militäreinheiten. Die Dorianer werden Sie in regelmäßigen Abständen angreifen.

2. Sobald Sie schlagkräftig genug sind, sollten Sie die Dorianer im Norden auslöschen, damit Sie Ru-

Strategische Winkelzüge







FRONTBERICHT Vorgelagerte Basen sollten Sie immer absichern. Dazu zählen Krankenhaus, Türme, Stacheldraht und AA-Geschütze.

GLAUBENSFRAGE Der Gegner hat sich hinter seiner Mauer verschanzt. Kein Problem für Ihren Priester. Er konvertiert die Einheiten.

Front verlagern

Die meisten Gefechte finden weitab von Ihrer Basis statt. Die Möglichkeit, Sammelpunkte festlegen zu können, ist zwar schon hilfreich, allerdings geht ein Truppennachschub viel schneller vonstatten, wenn Sie vor Ort die benötigten Gebäude errichten. Kombinieren Sie solche vorgelagerten Stützpunkte mit einem Krankenhaus und errichten Sie auch einige Abwehreinrichtungen. In den meisten Missionen wird sich der Gegner hauptsächlich auf diese vorgeschobenen Stützpunkte konzentrieren, so dass Ihr Rohstoffabbau im Hauptlager ungestört vor sich gehen kann.

Vorsorgeproduktion

Wenn Sie kurz vorm Einheitenlimit sind und genügend Rohstoffe gesammelt haben, können Sie zur Vorsorge mehrere Einheiten in Auftrag geben und dabei weit über das Limit gehen. Sobald Sie in einem Kampf durch Verluste unter das Limit geraten, werden die angewählten Einheiten automatisch nachproduziert. Achten Sie aber darauf, dass die Produktion nach einer bestimmten Reihenfolge vonstatten geht. Die Einheiten, die Sie zuerst in Auftrag gegeben haben, werden auch zuerst gebaut. Sie sind natürlich flexibler, wenn Sie zum Beispiel gleich zwei oder drei Kasernen bauen. So können Sie in jeder Kaserne einen anderen Einheitentyp in Auftrag geben und Sie vermeiden Wartezeiten auf die Fertigstellung einer bestimmten Einheit.

Locken und Heilen

Das Lazarett an der Front gerät zum taktischen Leckerbissen, wenn Sie mit der „Lockvogelmethode" arbeiten. Postieren Sie zunächst Ihre Truppe innerhalb des Wirkungsbereichs des Krankenhauses und stellen Sie das Einheitenverhalten auf „Halt". Marschieren Sie nun mit einer schnellen Einheit (zum Beispiel Kavallerie) zum Gegner. Sobald Ihr Späher bemerkt wird, wird er angegriffen. Locken Sie so feindliche Truppen zu Ihrem Stützpunkt. Durch die Heilwirkung Ihres Lazaretts ist es für den Gegner sehr schwer, Ihre Einheiten zu schädigen. Beachten Sie, dass ein Krankenhaus auch Fahrzeuge „heilt".

Konvertieren von Einheiten

In den ersten beiden Kampagnen spielen die Priester und Propheten eine große taktische Rolle. Verbessern Sie für die Priester vor allem die Konvertierungsfähigkeit. Durch das Konvertieren erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Truppenstärke weit über das Limit hinaus zu überschreiten. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie vor allem gegnerische Katapulte und Rammen umwandeln und damit für den Gegner nutzlos machen. Der Prophet spielt im Angriff eine größere Rolle. Vor allem seine Spezialkräfte verhelfen oft zum Sieg. Sehr effektiv ist das Erdbeben gegen Gebäude. Damit lassen sich bequem Abwehreinrichtungen und Militärgebäude aus dem Weg räumen. Schützen Sie ihn unbedingt!

Eingemauert

1. Mauern nehmen nach wie vor eine wichtige Rolle im Spiel ein. Sie können damit schnell und günstig Ihre Basen und Rohstoffabbaustellen sichern. Wenn Sie wissen, aus welcher Richtung der Gegner angreift, errichten Sie ein Mauerwerk und platzieren Sie dahinter oder davor Abwehranlagen (Türme, Bunker, AA-Geschütze). Türme sollten nicht in die Mauer eingebaut werden, da sie weniger Trefferpunkte aufweisen als eine Mauer. Tore hingegen halten am meisten aus.

2. In einigen Missionen tauchen immer wieder urplötzlich gegnerische Einheiten aus dem Nichts auf (Spawn). Wenn Sie solche Punkte entdeckt haben, errichten Sie einfach eine Mauer um diesen Bereich. Die Gegner landen damit automatisch im „Gefängnis". In den ersten beiden Kampagnen können Sie sich so regelrecht „Konvertierungslager" erstellen. Der Priester macht's möglich. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie darauf achten, Ihre Tore zu verriegeln. Andernfalls kommt es zu unvorhergesehenen Überraschungen, wenn eine eigene Einheit aus Versehen zu nahe an ein Tor gelangt – es öffnet sich und der Feind strömt hinein.

Opfern von Einheiten

Das Einheitenlimit ist in manchen Missionen ein wahres Problem. Achten Sie deshalb immer darauf, ob Sie nicht überflüssige Einheiten besitzen. Ein Transportschiff, das nur einmal benutzt werden muss, können Sie getrost versenken. Überzählige Arbeiter können Sie per Populationsfunktion „entsorgen". Auch Militäreinheiten, die eine bestimmte Funktion erfüllt haben und dann nicht mehr benötigt werden, sollten Sie aus dem Spiel nehmen, um Spielraum für wichtigere Einheiten zu schaffen.

Moral erhöhen

Kämpfe an der Front werden einfacher, wenn Sie den besagten Anlocktrick benutzen. Haben Sie genügend Zeit zur Vorbereitung, errichten Sie an der Front auch ein Stadtzentrum und stellen Sie einige Häuser auf. Befehlen Sie Ihren Truppen, die Stellung innerhalb des Wirkungsbereichs des Stadtzentrums zu halten, und locken Sie den Gegner zu sich hin. Ihr Heer kämpft nun mit erhöhter Moral, so lange es nicht den Wirkungsbereich verlässt.



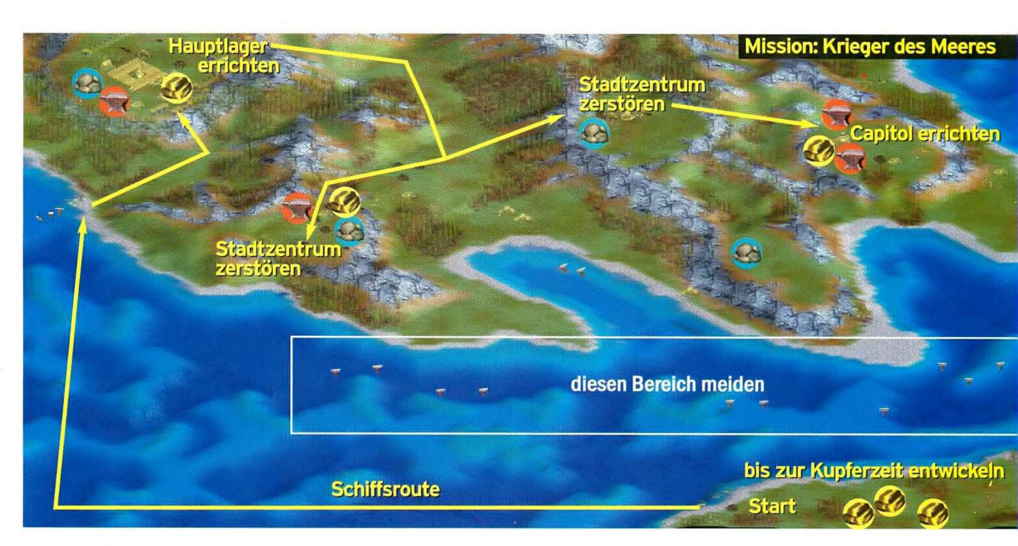
he auf dem Festland haben. Sammeln Sie die Alliierten ein, bevor Sie nach Troja übersetzen. Sichern Sie die Schiffsroute mit einem Flottenverband. Erst wenn die trojanischen Schiffe keine Bedrohung mehr darstellen, sollten Sie vor Troja an Land gehen. Errichten Sie dort an der Küste eine kleine Basis mit Militärgebäuden, Lazarett und Tempel.

3. Beim Versuch die Mauern zu stürmen erhalten Sie die Nachricht, einen Tempel im Norden bei der Grotte zu errichten. Sobald Sie danach im Besitz des trojanischen Pferdes sind, bestücken Sie dieses mit 20 kampfstarken Einheiten, allen voran Ihre vier Helden. In Troja müssen Sie nur König Priam eliminieren, um die Mission zu beenden.

Mission 4: Der Austieg Athens

1. Verbessern Sie als Erstes Ihr bestehendes Heer und marschieren Sie erst dann los, um eine Stadt als Verbündeten zu gewinnen. Sobald Sie eine Stadt übernommen haben, sollten Sie sich wieder nach Athen zurückziehen und Ihre Einheiten dort heilen. Wenn Sie alle drei Städte zu Verbündeten gemacht haben, müssen Sie sich schnell in Athen verschanzen. Verriegeln Sie unbedingt alle Tore und warten Sie einfach den Angriff ab. Ihre Verbündeten erledigen einen Großteil des gegnerischen Heeres. Außerdem gestaltet sich der Kampf um Athen ohnehin als großes Chaos, da die alliierten Truppen ein wildes Gewusel veranstalten.





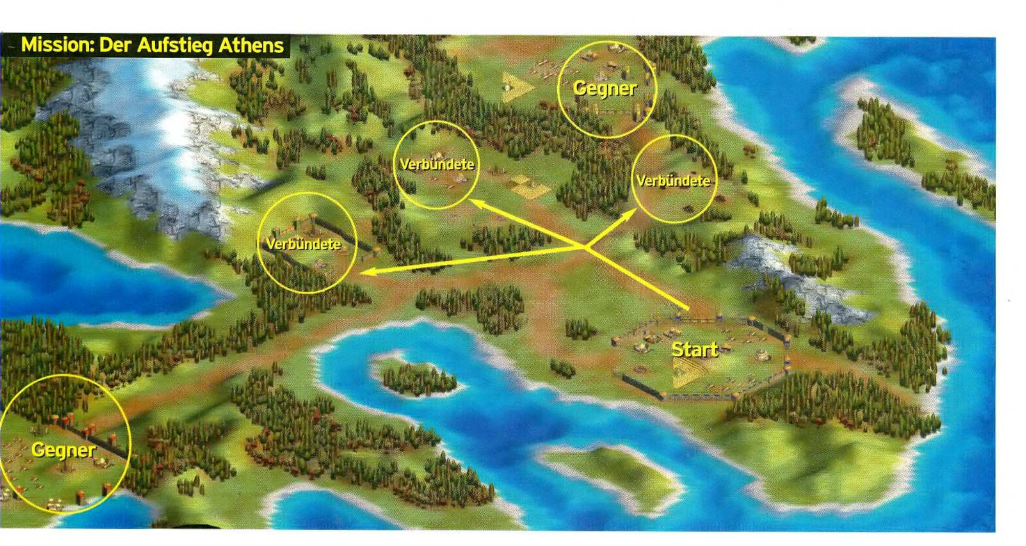


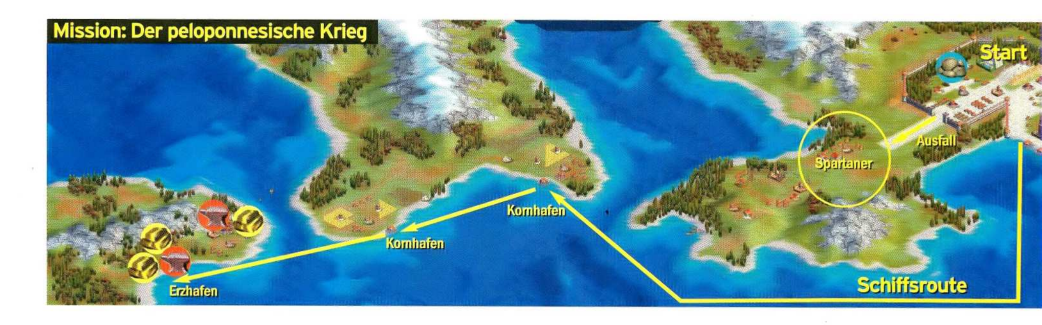
2. Postieren Sie Ihre verbesserten Fernkampfeinheiten in die Nähe der Stellen, die vom Gegner attackiert werden, und bekämpfen Sie den Gegner, so lange es geht, innerhalb der schützenden Mauern. Setzen Sie auch Priester zum Konvertieren ein, um die gegnerischen Truppen zu dezimieren.

Mission 5: Der pelop. Krieg

1. Holen Sie schnell alle Einheiten, die sich außerhalb der Siedlung befinden, ins Innere der Stadt und verriegeln Sie dann das Tor. Bauen Sie eine kleine Flotte aus Kampfschiffen (zwei Exemplare jeden Typs) und verbessern Sie deren Reichweite und Kampfkraft. Säubern Sie damit die gezeigte Schiffsroute von feindlichen Schiffen, damit die Diplomaten und Transportschiffe ungestört segeln können. Sie müssen drei Diplomaten erstellen. Klappern Sie damit die beiden Kornhäfen ab und bringen Sie die insgesamt sechs Warenschiffe schnell zu Ihrer Hauptstadt.

2. Sobald Sie Erz und Gold abbauen können, sollten Sie vor Ort auch eine Kaserne und Bogenschützenanlage aufstellen und eine kleine Armee aufbauen. Nach einiger Zeit werden Sie dort einmal angegriffen. Sobald der Angriff abgewehrt ist, können Sie die Soldaten von dort nach Athen verlegen – wo sie dringend gebraucht werden. Sparen Sie sich





die Ressourcen für den Leuchtturm lieber auf und bauen Sie stattdessen den Zeus-Tempel.

3. Stellen Sie dann ein schlagkräftiges Heer aus Phalanx, Kriegselefanten und berittenen Bogenschützen auf. Verbessern Sie alle Einheitentypen und wagen Sie erst dann den Ausfall. Lassen Sie Ihre Fernkampfeinheiten zunächst die gefährlichen Katapulte aus dem Weg räumen, die Ihre Truppen schnell zusammenschießen.

Mission 6: Der junge Alexander

1. Nach der Ermordung von Alexanders Vater sollten Sie zuerst mit Aristoteles nach Mytilene übersetzen. Sobald dort die kurze Zwischensequenz vorüber ist, kehren Sie zu Alexander zurück. Achten Sie bei den Überfahrten aber auf die Wirbelstürme. Warten Sie immer, bis sie kurzzeitig verschwinden und passieren Sie dann den gefährlichen Bereich.

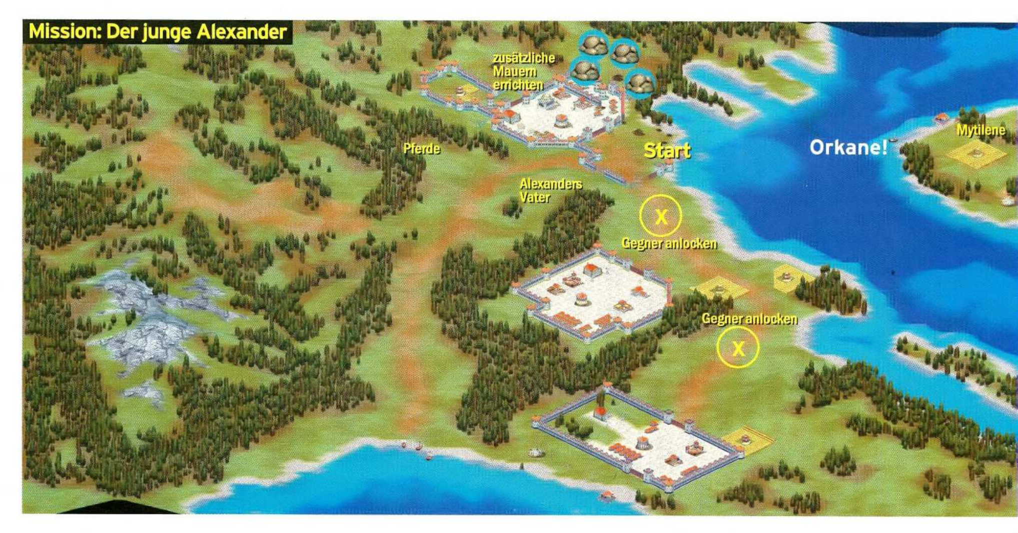
2. Sobald Alexander trainiert ist, sollten Sie ein schlagkräftiges Heer aus berittenen Bogenschützen, Kavallerie und Phalanx zusammenstellen. Wichtig ist auch mindestens ein Priester. Bauen Sie Steine ab und errichten Sie zusätzliche Mauern und vor allem Türme, um Ihre Stadt für den späteren Angriff zu rüsten.

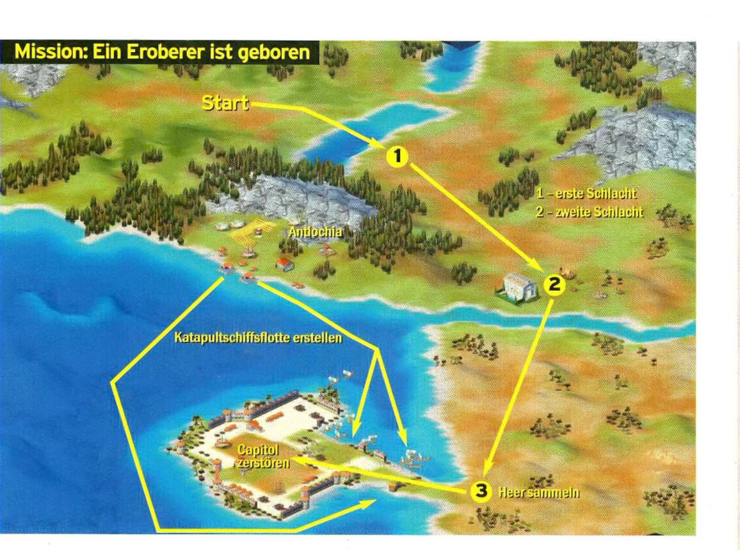
3. Arbeiten Sie sich vorsichtig nach Süden vor und locken Sie feindliche Truppen nach Möglichkeit weg. Sehr gefährlich sind die gegnerischen Steinwerfer – diese sollten Sie unbedingt konvertieren. Wenn Sie beide Heere erledigt haben, ziehen Sie sich schleunigst zurück. Verriegeln Sie die Stadttore und warten Sie den Angriff der Spartaner ab. Der Gegner wird sich an Ihren Mauern und Türmen festbeißen. Nutzen Sie das, um mithilfe der Priester gegnerische Rammen und Einheiten zu konvertieren. Zum Schluss machen Sie einfach einen Ausfall gegen das geschwächte Heer.

Mission 7: Ein Eroberer ist geboren

1. Bevor Sie Ihr Heer in Bewegung setzen, sollten Sie alle Einheiten bis zum Maximum (Stufe 10) verbessert haben. Bewegen Sie Ihr Heer dann behutsam zur Furt und schlagen Sie die Gegner nach und nach in die Flucht. Statten Sie beim Vorrücken auch schon Antiochia einen Besuch ab – Sie müssen hier später ein Lager errichten.

2. Nachdem Sie sich mit Ihren Verbündeten im Süden getroffen haben, lassen Sie Ihr Heer Stellung beziehen. Greifen Sie die Stadt aber noch nicht an. Widmen Sie sich erst Ihrem Lager und bauen Sie eine große Flotte, bestehend aus Kata-





pultschiffen. Verbessern Sie auch diese Einheiten bis zum Maximum. Mit den Schiffen zerstören Sie zunächst die gegnerische Flotte. Danach kümmern Sie sich um die Befestigungstürme der Stadt.

3. Wenn Sie ein Loch in die Stadtmauer sprengen, strömen daraus ständig Soldaten heraus, die Sie bequem von See aus unter Beschuss nehmen können. Arbeiten Sie sich so nach und nach um die Halbinsel herum, bis Sie die Landbrücke in die Zange nehmen können. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Zerstörung der Katapulte und der Militärgebäude. Wenn Sie den Gegner mithilfe Ihrer Flotte genügend geschwächt haben, setzen Sie Ihr Heer von Osten in Bewegung, um das Capitol dem Erdboden gleichzumachen.

Mission 8: Und Alexander weinte

1. Nutzen Sie Gold und Eisen primär, um Ihre Einheiten zu verbessern. Sie sollten in Ihrem Heer über Phalanx, Kavallerie und berittene Bogenschützen verfügen. Starten Sie Ihre Offensive dann in Richtung Osten und knöpfen Sie sich zunächst die beiden Beduinendörfer in der Wüste vor. Machen Sie alle Gebäude dem Erdboden gleich, um Eisen- und Goldvorräte zu erhalten. Stocken Sie damit Ihr Heer auf. Bauen Sie auf jeden Fall eine Belagerungswaffen-Werkstatt und produzieren Sie dort wenigstens zwei bis drei Katapulte.

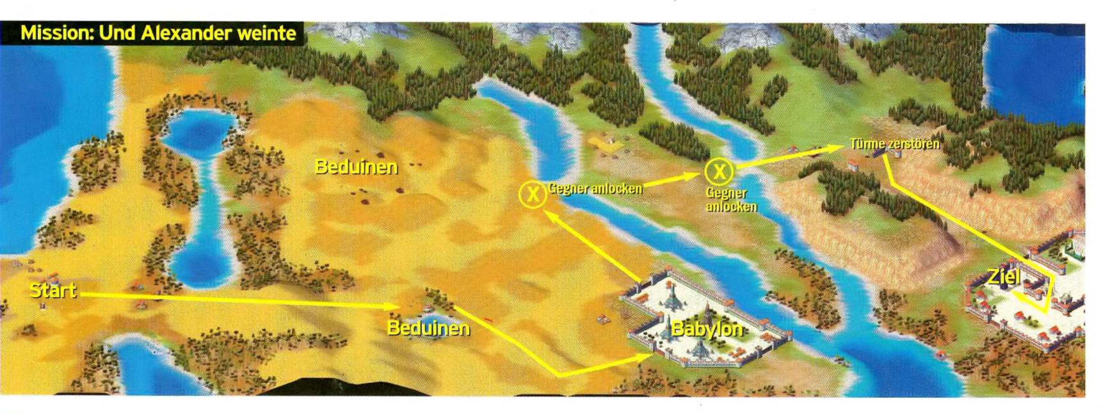
2. Nehmen Sie als Nächstes Babylon ein, um weitere Rohstoffe zu erhalten. Verstärken Sie anschließend wieder Ihr Heer. Bei den Furten sollten Sie jeweils die gegnerischen Truppen anlocken, so dass diese beim Überqueren des Wassers in die Falle geraten. Wenn Sie in Richtung Persepolis marschieren, locken Sie zunächst die Soldaten von den Bollwerken weg. Danach können Sie in Ruhe die Türme mit Ihren Katapulten zerstören, die auf jeden Fall eine höhere Reichweite haben. Arbeiten Sie sich so Stück für Stück durch den Canyon weiter nach Osten.

3. Wenn Sie Persepolis eingenommen haben, lassen Sie Alexander nicht alleine zum Xerxes-Grab reiten, da dort urplötzlich einige Meuchelmörder erscheinen. Mit ein paar unterstützenden Kavallerie-Einheiten sind diese Schurken allerdings schnell erledigt und die Kampagne ist beendet.

Die Briten

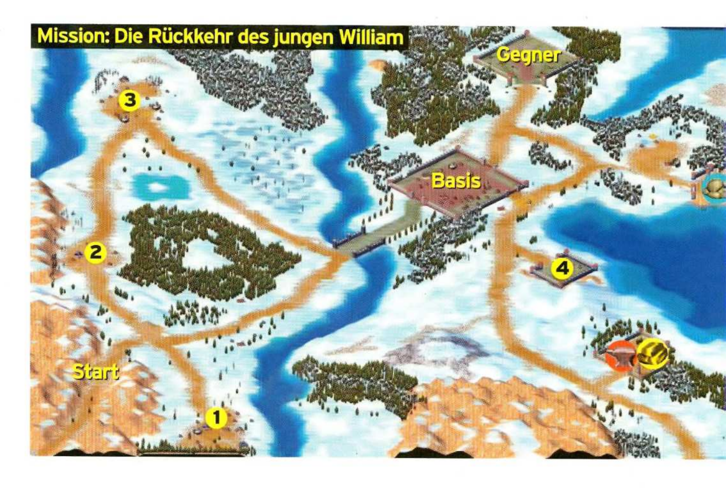
Mission 1: Die Rückkehr des jungen William

1. Erhöhen Sie die Erfahrungspunkte Ihrer Recken und reiten Sie zu den Punkten 1 bis 3. Dort warten schon Ihre Verbündeten auf Sie. Mit dieser Truppe begeben Sie sich zu Ihrer Basis, wo Sie weitere Bürger erschaffen und diese unter Begleitschutz zu den Rohstoffvorkommen eskortieren. Besonders wichtig sind Steine. Wenn Sie genügend Steine abgebaut haben, kaufen Sie sich mindestens drei große Katapulte bei Punkt 4, bei denen Sie die Attribute Reichweite



und Stärke bis zum Maximum erhöhen.

2. Bei der feindlichen Festung zerstören Sie zuerst die Geschütztürme und das Tor mit den Katapulten und stürmen die Bastion anschließend mit Ihrer Armee. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Soldaten erst dann losstürmen, wenn die letzte Verteidigungsanlage zerstört ist. Bei diesem Kampf ist es wichtig, dass Sie die Moral der feindlichen Soldaten durch den Kampfschrei senken.



Mission 2: William, Herzog der Normandie

1. Auf dem Weg zum Schwert und zur Mühle sollten Sie an sämtlichen Gegnern vorbeilaufen, da Sie gegen diese Übermacht keine Chance haben. In der Verkleidung eines normalen Bauern laufen Sie dann zu William und berichten ihm von den Plänen der Verräter. Verlassen Sie anschließend die Festung im Osten und folgen Sie der eingezeichneten Linie.

2. Nachdem Sie einen Abstecher in der Kapelle gemacht haben, verstecken Sie sich auf der kleinen Lichtung und warten, bis die Häscher an Ihnen vorbeigeritten sind. Wenn Sie in den Hinterhalt geraten, schicken Sie die drei Reiter voraus und schleichen sich an den Gegnern vorbei zur nächsten Festung.

3. Bevor Sie sich auf das finale Gefecht einlassen, reiten Sie zu Ihren Verbündeten und nehmen einige Einheiten auf, die Sie im Kampf unterstützen. Diesen können Sie nur dann gewinnen, wenn Sie zweimal den Kampfschrei gegen die feindlichen Bogenschützen einsetzen, die daraufhin flüchten und erst nach einiger Zeit wieder zurückkehren.

Mission 3: Die Schlacht von Hastings

1. Reiten Sie zuerst mit Ihrer Armee durch das Land und löschen Sie die Banditen aus. Im Dorf werden Sie beauftragt, die Kinder aus den Klauen der Banditen zu befreien. Marschieren Sie deshalb zu der Stelle, an der sich die Kinder aufhalten, erledigen Sie die Banditen und bringen Sie die Sprösslinge in das Dorf zurück.

2. Von nun an erhalten Sie in regelmäßigen Abständen Rohstoffe aus dem Dorf. Schicken Sie dennoch einige Ihrer Bürger zu den Rohstoffvorkommen, um diese abzubauen. Wenn Sie genügend Steine, Gold und Eisen besitzen, müssen Sie sich eine Armee aufbauen. Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Einheiten produzieren. Darunter sollten auch zwei bis vier Priester sein, die gegnerische Soldaten bekehren. Bauen Sie dann Transport- und Kampfschiffe.

3. Vor dem Kampf wählen Sie den Wachmodus für Ihre Einheiten und begeben sich in den Sichtbereich des Gegners. Stürmen Sie aber nicht auf ihn zu, sondern warten Sie, bis er Sie erreicht hat. Wenn Sie Harold bezwungen haben, besorgen Sie sich ein Pferd und reiten nach London.

Mission 4: Der Hundertjährige Krieg beginnt

1. Bauen Sie zusätzlich zu Ihrer Flotte noch jeweils zwei Schiffe von jeder Gattung. Schicken Sie die Fregatte in Richtung des Schlachtschiffes, bis Sie auf Feinde treffen.





Drehen Sie nun wieder um und fahren Sie zurück zum Hafen. Weil Ihre Schiffe im Hafen vor Anker liegen, werden Sie während des laufenden Gefechts repariert. Lokken Sie so lange feindliche Schiffe an, bis die komplette französische Flotte am Meeresboden liegt. Zu guter Letzt nehmen Sie sich das Schlachtschiff vor und zerstören es.

2. Nachdem Sie dann auf französischem Grund gelandet sind, nehmen Sie die erste Festung ein. Zerstören Sie die Geschütztürme an der Mauer, bevor Sie Ihre Krieger in die Festung schicken. Wenn Sie die Bastion übernommen haben, befehlen Sie einigen Soldaten, das Dorf bei den Gold- und Eisenvorkommen einzunehmen. Bauen Sie dann eine Mauer um die Erzlager, damit Ihre Zivilisten ungestört arbeiten können.

3. Bevor Sie die letzte Festung angreifen, müssen Sie einige Katapulte bauen. Wenn Sie dann die maximale Bevölkerungszahl erreicht haben, können Sie trotzdem noch Einheiten in Ihre Armee aufnehmen, indem sie feindliche Soldaten mithilfe der Priester konvertieren. Beim entscheidenden Kampf fahren die Katapulte voraus und erledigen die Geschütztürme und Ausbildungslager, während Ihre Armee heranstürmende Soldaten aus sicherer Distanz niederstreckt.

Mission 5: Der Schwarze Prinz

1. Formieren Sie Ihre Truppe in einer Reihe und bewegen Sie sich in Richtung Osten. Dort wartet schon die erste Kiste auf ihren neuen Besitzer. Bei der zweiten Kiste müssen Sie Ihre Soldaten vor der Waldschneise in Stellung bringen und mit dem Schwarzen Prinzen nach Westen reiten. Locken Sie die feindlichen Soldaten zu Ihren Mannen. Nachdem Sie die Feinde in die Flucht geschlagen haben, kümmert sich der Schwarze Prinz um den Propheten und nimmt ihm die Kiste ab. Anschließend müssen Sie sich schnell aus dem Staub machen, da der verärgerte Prophet einen Vulkan heraufbeschwört.

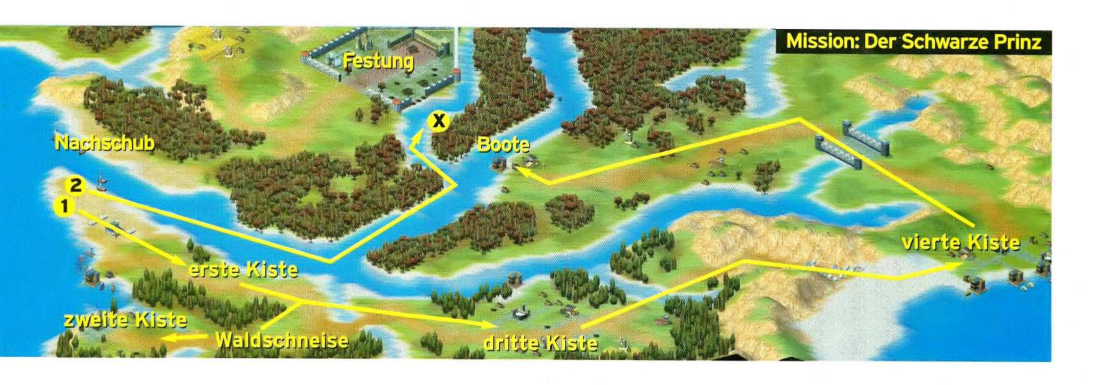
2. Um an die dritte Kiste zu gelangen, müssen Sie den Turm im Dorf zerstören. Nachdem Sie auch die vierte Kiste an sich gebracht haben, laden Sie Ihre Recken in die Boote und paddeln zum Startpunkt.

3. Wenn die Verstärkung eintrifft, verfrachten Sie diese zum Startpunkt und laden zwei Katapulte, die Bogenschützen und den Schwarzen Prinzen in die beiden Boote. Folgen Sie der zweiten eingezeichneten Linie und laden Sie die Einheiten bei dem X aus (siehe Karte). Von dieser Position aus können Sie schon einen Großteil der feindlichen Einheiten und Gebäude zerstören, um am Ende ein leichtes Spiel mit den restlichen Gegnern zu haben.

Mission 6: Wir Schar von Brüdern

1. Im Lager produzieren Sie Bürger, die Holz abbauen und Nah-





rung generieren. Anschließend begeben Sie sich mit Ihren Kriegern zu den markierten Stellen auf der Karte und zerstören die Kirchen. Wenn die Gegend um ein Erzvorkommen herum gesäubert ist, lassen Sie einige Bürger dort arbeiten.
2. Im Hauptlager sollten Sie einige Wachen postieren, damit diese angreifende Priester abwehren können. Zum Schluss bauen Sie sich eine Armee auf und bringen diese nach Portsmouth. Nehmen Sie auch genügend Arbeiter mit, da Sie in Frankreich vorerst keine weiteren erstellen können. Platzieren Sie an allen Rohstoffvorkommen Arbeiter und bauen Sie die Fähigkeiten Ihrer Armee aus. Besonders wichtig ist eine große Reichweite für die Katapulte. Schicken Sie außerdem drei Arbeiter zum Tor der gegnerischen Bastion und errichten Sie sechs Gefechtstürme.
3. Wenn Sie das Lager dann schließlich angreifen, fahren Sie mit den Katapulten dicht an das Tor und zerstören alles, was Sie von dort aus erreichen können. Wenn Sie in das Innere vordringen, sollte Ihre Armee immer in der Nähe der Katapulte bleiben.
4. Bevor Sie zum finalen Gefecht ansetzen entledigen Sie sich vorher Ihrer Arbeiter. Verfrachten Sie diese einfach in die Lagerhäuser, damit Ihre Bevölkerungsmenge schrumpft und Sie weitere Militäreinheiten produzieren können. Während des Gefechts sollten Sie immer warten, bis der Gegner in Reichweite ist. Dadurch können Ihre Bogenschützen einen großen Teil der Angreifer erledigen, bevor diese Sie erreichen.

Mission 7: Der Krieg gegen Napoleon

1. Sobald Sie Ihre Mannen auf die Boote verfrachtet haben, fahren Sie mit den beiden Fregatten voraus und schlagen eine Schneise in die gegnerischen Linien bis zum Zielhafen. Falls eine der beiden Fregatten stark beschädigt ist, fahren Sie einfach zum Heimathafen zurück und warten, bis das Schiff repariert ist. Wenn der Weg frei ist, fahren Sie mit den anderen Schiffen hinterher. Die gleiche Taktik wenden Sie bei Gefechten zu Lande an. Sollten Ihre Männer verletzt sein, schaffen Sie sie in die Boote und fahren die lädierten Soldaten zum Krankenhaus.
2. Nachdem Sie das erste Dorf befreit haben, bauen Sie Steine und Holz ab. Damit errichten Sie im Osten des Dorfes einige Geschütztürme. Postieren Sie dahinter Ihre Armee und lassen Sie Sir Arthur in die Nähe der Gegner reiten. Wenn er entdeckt wurde, reitet er zurück zu seiner Armee und lockt die Franzosen in einen Hinterhalt.
3. Sie können auch zusätzlich noch ein Krankenhaus neben Ihrer Armee bauen, damit diese schon während des Kampfes geheilt wird. Diese Taktik wenden Sie auch bei den anderen Dörfern an. Befreien Sie unbedingt auch Tole-





do. Diese Aufgabe ist zwar freiwillig, bringt Ihnen aber einige Zivilisationspunkte.

4. Im Gebirge vor Toulouse müssen Sie die Augen nach Heckenschützen offen halten. Obwohl Sie den Gegner aus einiger Entfernung nicht sehen, ist sein Mündungsfeuer sichtbar. Achten Sie auf dieses Merkmal und erledigen Sie ihn so schnell wie möglich. Die vor Toulouse stationierte Armee sollten Sie von einer Bergkuppe herab bekämpfen.

Mission 8: Die Schlacht von Waterloo

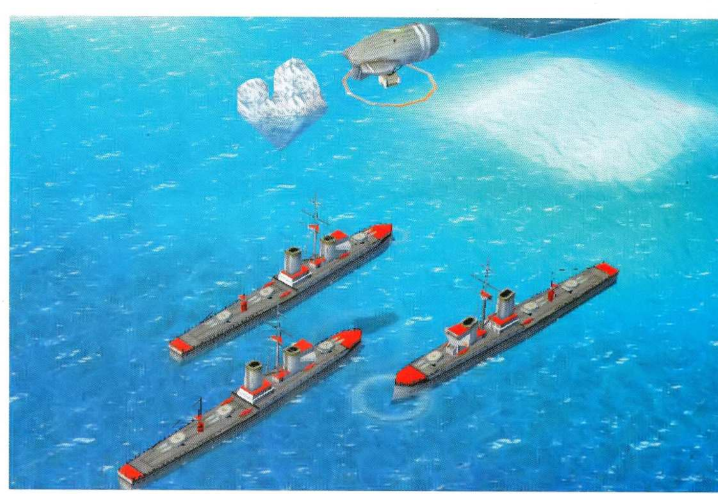
1. Schicken Sie den Reiter nach Süd-osten. Wenn er verschwunden ist, begeben Sie sich zu den Steinressourcen, die sich in der Nähe Brüssels befinden. Lassen Sie alle Arbeiter Steine abbauen. Nach einiger Zeit werden Sie benachrichtigt, dass Sie sich nach Quatre Bras begeben sollen, um gegen die einmarschierenden Franzosen zu kämpfen. Kommen Sie dieser Aufforderung nicht nach, sondern rüsten Sie ihr Heer mit so vielen Infanterie-Einheiten aus, wie Sie sich leisten können. Außerdem sollten Sie alle Soldaten verbessern. Besonders wichtig sind dabei die Attribute Reichweite und Stärke.

2. Wenn Sie über mehr als tausend Einheiten Stein verfügen, bauen Sie im Norden und Süden Brüssels ein Krankenhaus und einige Geschütztürme. Die erste Angriffswelle bricht im Norden Brüssels herein. Beachten Sie, dass sich alle eigenen Einheiten im Wirkungsbereich des Krankenhauses befinden sollten. Nachdem Sie Feldmarschall Ney ausgemacht haben, müssen Sie ihn schnell ausschalten. Dadurch sinkt die Moral der Franzosen und Sie haben leichtes Spiel.

3. Wenn Sie die ersten Reiter allerdings schnell beseitigt haben, fällt der Feldmarschall im Süden ein. In diesem Fall müssen Sie sich unverzüglich in den Süden der Stadt begeben. Nach diesem Angriff haben Sie genügend Zeit, um Ihre verletzten Einheiten zu heilen oder beschädigte Gebäude zu reparieren. Machen Sie sich anschließend für ein Gefecht im Süden und kurz darauf im Norden bereit.



Die Deutschen



AUFGEKLÄRT
Die Nordblockade wird in der Regel nur durch wenige Schiffe aufrechterhalten. Markieren Sie die Stelle einfach mit einem Ballon und schicken Sie Ihre Flotte dorthin.

Mission 1: Kavallerie des Himmels

1. Gehen Sie als Erstes zu Jozefs Anwesen und befreien Sie seine Frau. Danach können Sie in der Nähe des Flugzeugwracks einige Bäume hacken, um den Weg frei zu machen. Klappern Sie die vier Camps ab. Sie müssen in jedem Camp einige Sekunden warten, bis Sie die Meldung erhalten, dass die Anlage fotografiert wurde. Schlagen Sie sich nach Westen zu dem Wäldchen durch und verstecken Sie sich dort.

2. Sobald Sie Zugriff auf die deutschen Truppen haben, sollten Sie vorwiegend MG-Schützen, Haubitzen und Artillerie erstellen. Verbessern Sie alle Einheitentypen (Reichweite, Feuerkraft) und errichten Sie in den Hügeln eine Feuerstellung. Schalten Sie vor allem die gegnerische Artillerie und die Bunker aus, damit Ihre beiden Bruchpiloten unversehrt zur eigenen Basis gelangen können.

Mission 2: Angebot und Nachfrage

1. Als Erstes müssen Sie eine effektive Luftabwehr an der Küste aufbauen. Platzieren Sie je vier bis fünf AA-Einheiten in Wilhelms- und Bremerhaven. Diese beiden Städte werden in regelmäßigen Abständen von den Briten angegriffen. Arbeiter schützen Sie am besten durch die Errichtung eines Krankenhauses in der Nähe der Arbeitsstätten. Erwirtschaften Sie viel Holz und Nahrung, um eine Handelsgrundlage mit Dänemark zu bekommen. Setzen Sie einige Ballons/Zeppeline ein, um die britischen Blockadeschiffe aufzustöbern. In der Regel wird nur die Südpassage massiv blockiert. Stellen Sie eine Flotte aus mehreren Schlachtschiffen und U-Booten zusammen und verbessern Sie diese Einheiten bis zum Maximum. Jetzt können Sie die Nordblockade brechen. Dort müssen Sie sich auch nicht mit störenden Fliegern auseinandersetzen, im Süden der Karte patrouillieren dagegen ständig britische Flugzeuge.

2. Um den Spion zu kontaktieren, fahren Sie mit einem gemischten Flottenverband – bestehend aus Schlachtschiffen und U-Booten – am nördlichen Kartenrand in Richtung Westen. Sollten Sie auf Widerstand stoßen, verwickeln Sie die Gegner mit Ihren Schlachtschiffen in ein Gefecht und halten mit den U-Booten weiter auf die Küste zu. Sobald Sie den Spion kontrollieren, marschieren Sie mit ihm schleunigst nach Süden zum Capitol. Jetzt können Sie mit weiteren Schiffsverbänden die Südblockade knacken.

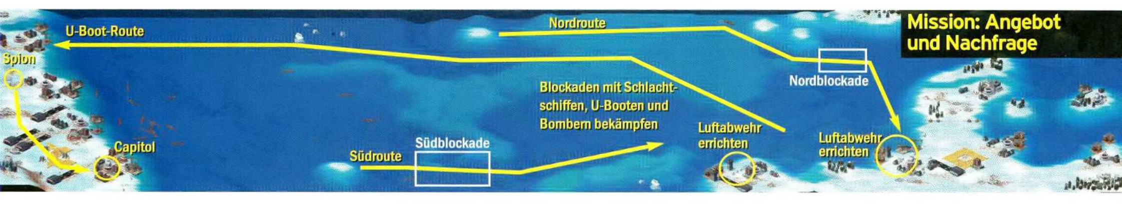
Mission 3: Der rote Baron

1. Verstärken Sie zunächst die Frontlinie an den Angriffspunkten der Franzosen mit einigen Bunkern und Türmen. Errichten Sie bei Ihren Rohstofflagerstätten je ein Krankenhaus. Stellen Sie ein Heer aus MG-Schützen, Panzern und Artillerie-Einheiten zusammen. Unterstützen Sie das Heer durch Bomber und Albatros-Jäger. Machen Sie damit recht bald einen Ausfall nach Westen, um dort zwei Flughäfen der Franzosen auszuschalten.

2. Rüsten Sie Ihr Heer weiter auf und arbeiten Sie sich nach Südosten vor. Beim Vorrücken durchs Gelände sollten Sie sich hauptsächlich um die Luftabwehrtürme, die Geschütztürme und die feindliche Artillerie kümmern. Schicken Sie die MG-Schützen gegen die feindliche Artillerie und Ihre eigene Artillerie gegen die Türme und Luftabwehr vor. Unterstützen Sie die angreifende Truppe immer mit Flugzeugstaffeln.

3. Die erste Festung (1) können Sie bequem mithilfe des einmaligen Fernartillerieschlages aus dem Weg räumen (Ballon nötig). Etablieren Sie im Süden einen Militärstützpunkt inklusive Flughafen und verlegen Sie Ihre Flugstaffeln dorthin. Sammeln Sie Ihre Kräfte, um die zweite Festung (2) anzuge-





hen. Ist die Luftabwehr erst einmal erledigt, greifen Sie vorwiegend mit Bombergeschwadern an.
4. Mit einem zweiten Kampfverband können Sie auch die drei Flugplätze westlich der zweiten Festung zerstören. Errichten Sie nun in der zweiten Festung einen weiteren Militärstützpunkt inklusive Flughafen und bereiten Sie von dort den letzten Angriff nach dem gleichen Muster vor.

Mission 4: Die Somme

1. Zu Beginn sollten Sie schnell einige AA-Geschütze im Westen erstellen. Eine Jägerstaffel ist ebenfalls von Vorteil. Der Gegner wird vorwiegend mit Fliegern aufklären. Bei guter Planung schaffen Sie es, Ihr Einheitenlimit auszuschöpfen, ohne entdeckt zu werden. Arbeiten Sie sich nach Ihrer Entdeckung zügig mit einer starken Panzer- und Artilleriekolonne nach Westen über die Brücke vor und etablieren Sie sich dort. Klären Sie unbekanntes Gelände immer mit Jägern auf und schwächen Sie die feindliche Luftwaffe, damit Ihre Fußtruppen nachrücken können. Machen Sie hinter der zweiten Brücke wieder Halt und errichten Sie eine Basis. Zur Sicherheit sollten Sie die Brücken mit Stacheldraht und je zwei Bunkern, Türmen und AA-Geschützen sperren.
2. Fliegen Sie gegen Ihre Hauptziele immer erst schwere Luftangriffe mit Bombern und Jägern gegen die feindlichen Flughäfen und rücken Sie dann mit starken Panzerverbänden und viel Artillerie nach. Vergessen Sie nicht, eingenommene Städte mit Abwehranlagen zu versehen. Die feindlichen Heere greifen später aus verschiedenen Richtungen an. Gehen Sie langsam vor und starten Sie einen Angriff auf Ihr nächstes Ziel immer erst, wenn Ihr Heer bis zum letzten Mann gefüllt ist und Sie genug Reserven (einige Tausend Einheiten pro Rohstoff) besitzen, um schnell Nachschub produzieren zu können. Sie müssen mit hohen Verlusten beim Einnehmen einer Stadt rechnen.

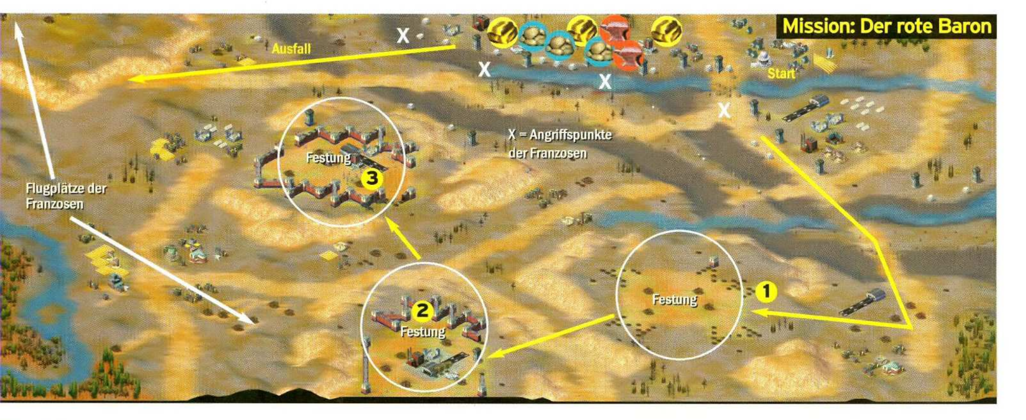
Mission 5: Blitzkrieg

1. Polenfeldzug

Errichten Sie schnell Mauern um den Reichstagbereich. Sichern Sie die Anlage hauptsächlich mit Luftabwehrgeschützen, da diese nicht als Einheit gezählt werden. Wenn Sie eine Farm errichten, sollten Sie auch diese mit einigen AA-Geschützen sichern. Währenddessen sollten Sie schleunigst einen Panzerverband erstellen. Bringen Sie Ihr Heer vor der polnischen Grenze in Stellung und erklären Sie Polen per Diplomatiemenü den Krieg. Halten Sie fünf Arbeiter bereit, um schnell ein Stadtzentrum zu errichten. Ummauern und schützen Sie auch diesen Bereich mit Abwehrtürmen, AA-Geschützen und wenigstens einer Kaserne.

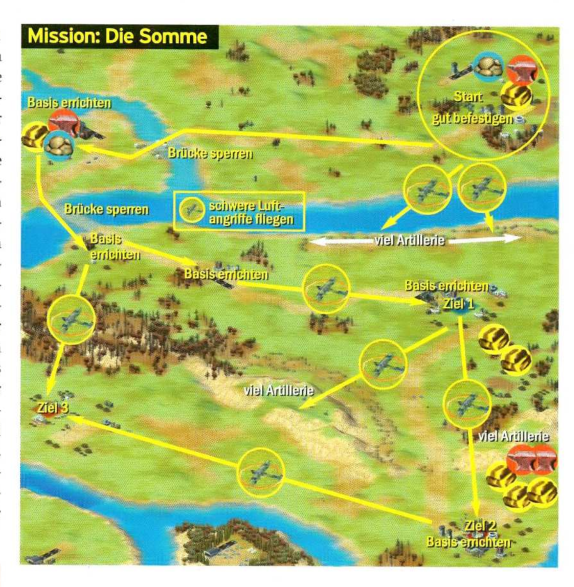
2. Der Vorstoß nach Dänemark

Vergessen Sie die Holstein-Route. Auf dem engen Landweg werden Sie von drei Seiten zusammengeschossen. Der Schlüssel ist der Seeweg. Errichten Sie schnell einen Hafen und bauen Sie ein bis zwei Transportschiffe. Setzen Sie einige Arbeiter über, errichten Sie frech inmitten der Dänen eine Basis und produzieren Sie vor Ort Ihr Heer bis zum Einheitenlimit. Erklären Sie erst dann Dänemark den Krieg. Die dänische Flotte wird zur Küste eilen – Panzer und Artillerie werden aber schnell mit ihr fertig. Sichern Sie sich wieder das Stadtzentrum und schützen Sie es wie zuvor in Polen.



3. Der Marsch nach Frankreich

Verlegen Sie Ihre mobilen Einheiten wieder aufs Festland und rüsten Sie erneut bis zum Maximum. Mindestens zehn Jäger und einige Bomber sollten Ihr Heer komplettieren. Ansonsten setzen Sie auf eine starke Panzerarmee, unterstützt von Geschützen und Artillerie. Schicken Sie die Flieger schon über die Grenze und erklären Sie den Franzosen den Krieg. Zerstören Sie nach Möglichkeit recht viele militärische Anlagen und dringen Sie nach Nordwesten vor. Sie können sich von der Maginot-Linie fernhalten. Erobern Sie das französische Capitol aus nordöstlicher Richtung. Ihre Jäger müssen sich hauptsächlich um britische Flugzeuge kümmern. Sobald Sie sich dort festgebissen haben, errichten Sie schnell unter Feuerschutz das letzte Stadtzentrum. Benutzen Sie LKWs, um die Arbeiter schneller zu transportieren.



Mission 6: Vorbereitungen für die Invasion

1. Der Bau der Bismarck

Produzieren Sie einige U-Boote in der Werft bei der Bismarck und lassen Sie diese zum Schutz dort. Mit weiteren vier bis fünf U-Booten können Sie auf Patrouille gehen, um die ersten Konvois auszuschalten. Am Anfang fahren diese noch schutzlos umher. Errichten Sie ein Spionagegebäude und sichern Sie es mit etlichen Luftabwehrgeschützen. Bauen Sie es nicht zu nahe an der Küste (Bombardement). Nutzen Sie die Rohstoffe, die Sie beim Zerstören der Frachtschiffe erhalten, um Ihre Flottenschiffe zu verbessern.

2. Seehoheit

Bauen Sie etliche Schlachtschiffe, aber auch einige Kreuzer, um feindliche Flieger abzuwehren. Wenn Sie es sich leisten können, bauen Sie auch einen Flugzeugträger. Sie müssen versuchen, die britischen Häfen jeweils mit drei U-Booten zu sichern, um ankommende Frachter auszuschalten. Ihre Oberwasserflotte nimmt sich nun einen Hafen nach dem anderen vor. Mit maximaler Reichweite sollten Sie in der Regel außerhalb der Schussweite der Küstenverteidigung bleiben. Sollte ein Frachter durchkommen, errichten die Briten wieder einen neuen Hafen an einer beliebigen Küstenstelle. Blockieren Sie daher immer mehrere Häfen gleichzeitig und beobachten Sie die Karte genau, um feindliche Schiffe rechtzeitig zu bemerken. Benutzen Sie die fertig gestellte Bismarck, um Häfen und Flughäfen zu zerstören.

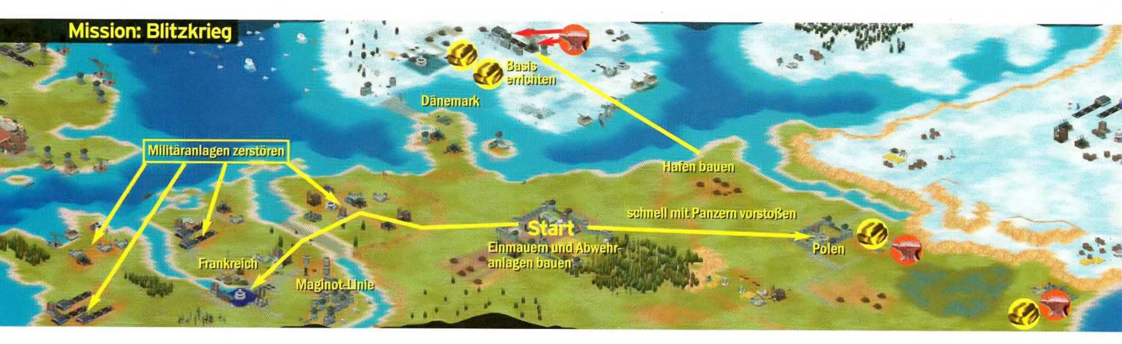
3. Flottenmanöver

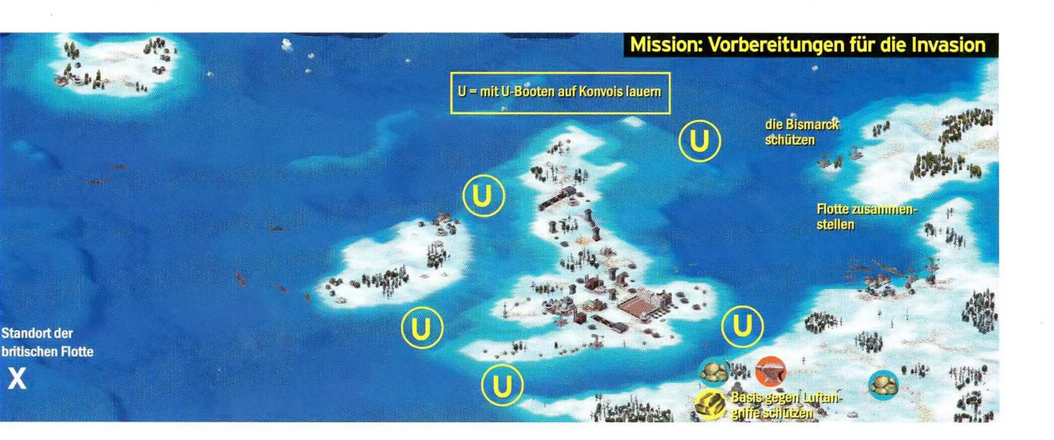
Sobald alle Häfen zerstört sind, machen Sie am besten mit 10 bis 15 U-Booten Jagd auf die restliche Flotte. Zerstören Sie immer zuerst die Kreuzer, die Ihre U-Boote orten können. Der Rest der britischen Flotte ist dann nur noch als Fischfutter zu gebrauchen.

Mission 7: Operation „Seelöwe"

1. Verteidigung schwächen

Als Erstes müssen Sie sich voll und ganz auf Ihre Luftwaffe konzentrieren. Bauen Sie auch gleich zwei Transportschiffe für die spätere Invasion – das genügt. Fliegen Sie





immer mit einer gemischten Staffel aus Bombern und Jägern gen England. Klären Sie die Küste auf und suchen Sie die Standorte der Funkstationen. Da diese bewacht sind, sollten Sie deren Luftabwehr mit Bombern erledigen. Schützen Sie währenddessen Ihre Bomber mit Jagdfliegern. Danach kommen die Funkstationen, Artillerie und Flughäfen dran. Lassen Sie sich damit ruhig Zeit – je mehr Sie zerstören können, umso besser.

2. Die Invasionstruppen

Sobald Ihre Landarmee eintrifft, marschieren Sie mit ihr in Richtung Norden zum Hafen, der mit AA-Geschützen abgesichert ist. Lassen Sie dort auch Ihre Flotte kreuzen. Wenn die französischen Widerständler die Flughäfen angreifen, sollten Sie dort einige Infanteristen zum Schutz abstellen. Nutzen Sie Ihre Flugzeuge, um störende Abwehreinheiten rund um den geplanten Sammelpunkt (siehe Karte) auszuschalten. Wenn Sie das geschafft haben, verschiffen Sie auf dem kurzen Seeweg schnell Ihre Invasionstruppen. Vergessen Sie nicht, auch mindestens fünf Arbeiter mitzunehmen. Achten Sie auf die Minen im Ärmelkanal.

3. Die Landung in Großbritannien

Sobald Sie sich an der Küste festgebissen haben, errichten Sie schnell ein Stadtzentrum. Sie benötigen in London weitere Arbeiter – mit einem Stadtzentrum auf der Insel geht das schneller. Rücken Sie dann – gedeckt von Ihrer Luftwaffe – nach London vor. Sie können die Themse überqueren und den Palast aus östlicher Richtung einnehmen. Zerstören Sie mit den Bodentruppen schnell alle Luftabwehreinheiten und ziehen Sie dann Bomber und Jäger hinzu, um die britische Armee mürbe zu machen.

4. Spione und die USA

Versuchen Sie, die Spione schnell nach London zu bringen und übernehmen Sie mit ihnen je ein Militärgebäude, um Nachschub produzieren zu können. Ein deutsches Krankenhaus bei den Briten zu besitzen, ist ebenfalls enorm wichtig. Dadurch haben Ihre Truppen wesentlich höhere Überlebenschancen bei den massiven Gegenangriffen. Versuchen Sie, Ihre Truppen im Wirkungsbereich des Hospitals zu halten. Sobald die britischen und amerikanischen Angriffe nachlassen, sollten Sie mit einem Panzerverband ausrücken und sich nach Westen vorarbeiten. Geben Sie einige Jagdflugzeuge als Geleitschutz mit, da die Amerikaner viele Flugzeuge besitzen. Falls Sie noch Ihre Flotte haben, schicken Sie diese um die Westküste herum, um den US-Flugzeugträger aus dem Weg zu räumen. STEFAN WEISS/LARS THEUNE



Empire Earth - Die Russen

Lesen Sie auf den folgenden vier Seiten, welche Taktiken Sie einsetzen müssen, um die besser ausgerüsteten Gegner in die Flucht zu schlagen.



RÜCKENDECKUNG
Greifen Sie gleich zu Beginn der zweiten Russland-Mission die Rebellen im Südosten der Karte an, um sich so den Rücken freizuhalten.

Die Russen

1. Das Krokodil

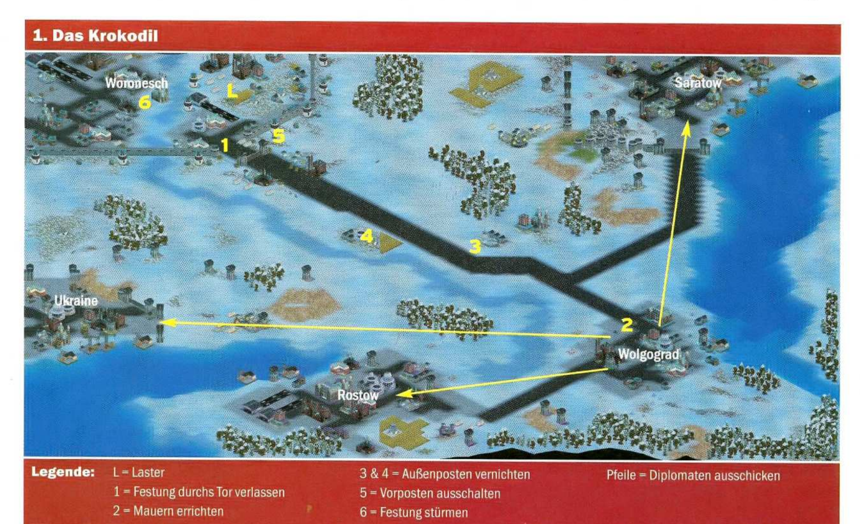
1. Erkunden Sie Woronesch mit Piotrs Wagen. Kurz darauf finden Sie einen Kartoffellaster (L). Nur mit diesem gelangen Sie durch das Haupttor (1). Fahren Sie nun schnurstracks die Straße entlang, bis Sie Wolgograd erreichen (2). Ziehen Sie dort Grigori aus der direkten Schusslinie, da dieser unbedingt überleben muss. Beginnen Sie mit dem Bau von Mauern, wobei Sie vornehmlich den direkten Zugang von der Straße nach Woronesch schützen sollten. Während Sie damit beginnen, einige Panzer und Flakgeschütze zu bauen, müssen Sie einige Diplomaten losschicken, um in Rostow, Saratow und der Ukraine für Verbündete zu sorgen. Bauen Sie Ressourcen ab, um an die benötigten 1.000 Eisen (für Rostow) und 1.000 Gold (für Saratow) zu gelangen. Es ist besonders wichtig, die Verbündeten schnell für sich zu gewinnen, da Sie sonst mit Übergriffen rechnen müssen.

2. Haben Sie die drei Städte auf Ihrer Seite, können Sie den Zug nach Woronesch beginnen. Beseitigen Sie mit kleinen Scharmützeln die Vorposten bei den Punkten 3 und 4, damit diese Ihnen später nicht in den Rücken fallen. Mit den Verbündeten geht es nach Woronesch, wo Sie das Kapitol (6) dem Erdboden gleichmachen müssen. Während Ihre Verbündeten sich um die Vorposten kümmern, können Sie durch das Haupttor zum Kapitol vordringen. Wenn Sie ins Digitalzeitalter wechseln können, haben Sie einen großen Vorteil. Der Gegner kann Ihnen dann nur veraltete Technik entgegensetzen.

2. Neu-Russland

1. Trödeln Sie nicht zu lange herum, sondern beginnen Sie schnell mit dem Bau von Mauern um Ihren Stützpunkt. Schicken Sie zudem zwei Kundschafter aus, um die Alliierten bei 2 und 3 auf Ihre Seite zu ziehen. Während Sie Rohstoffe abbauen (beachten Sie dazu den Wald im Osten Ihrer Basis), kann ein kleiner Trupp mit Panzern bereits die von den Rebellen aus dem Süden ausgehende Bedrohung ausschalten. Wenn Sie ein Spionagezentrum bauen, ist es einfacher, die Rebellen zu entdecken. Schalten Sie die Rebellen zu Beginn aus, da diese sonst sofort angrei-

1. Das Krokodil



Legende: L = Laster
1 = Festung durchs Tor verlassen
2 = Mauern errichten
3 & 4 = Außenposten vernichten
5 = Vorposten ausschalten
6 = Festung stürmen
Pfeile = Diplomaten ausschicken

2. Neu-Russland



Legende: 1 = Mauern bauen; 2 & 3 = Alliierte aufsuchen; 4 = Rebellen ausschalten; 5 = Truppen sammeln; 6 & 7 = Kapitol zerstören; Pfeile = Laufwege

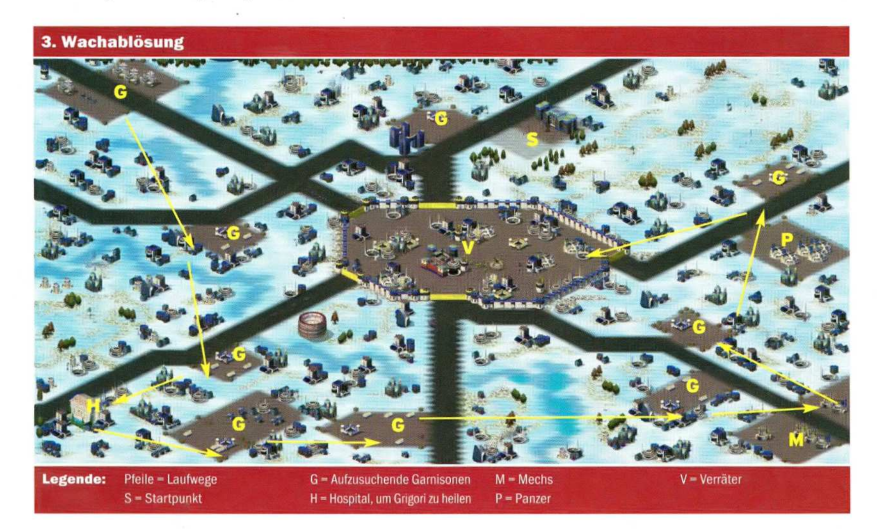
fen. Bei Punkt 5 treffen sich Ihre Truppen, um den Feldzug gegen das Kapitol der Ukraine (6) zu beginnen. In Ihrer eigenen Basis müssen Sie schon früh mit dem Bau eines Flughafens beginnen, denn Sie benötigen einige Bomber für den Erfolg der Mission.

2. Verteidigen Sie die Stadt mit Mann und Maus, bis Sie zwei Bomber fertig gebaut haben. Als Schutz für die Bomber empfiehlt es sich, einen oder zwei Jäger herzustellen. Formieren Sie für den Angriff auf das Kapitol von Kopenhagen (7) die beiden Jäger vor den Bombern und gewinnen Sie durch die Vernichtung des Kapitols diese Mission (wenn die Zeit knapp wird, könnte auch einer reichen). Beachten Sie, dass Sie mit einer schlagkräftigen Marine-Streitmacht von der Seeseite her bereits die meisten Luftabwehrstellungen außer Gefecht setzen können.

3. Wachablösung

1. Die dritte Mission ist relativ einfach. Vom Startpunkt (S) aus gehen Sie mit Grigori zu allen Garnisonen auf der Karte. Marschieren Sie von Norden nach Westen, Süden und Osten. Bereits in der ersten Kaserne erleben Sie, wie Grigori schwächelt – Sie erhalten den Alternativ-Auftrag, ein Hospital aufzusuchen. Das dafür geeignete Hospital finden Sie am südwestlichen Rand der Karte (H). Wenn Sie Grigori zu dem Krankenhaus bringen, kann sich sein Gesundheitszustand völlig regenerieren. Trotzdem raten wir davon ab, den Weg durch das Feindesgebiet anzutreten, da Grigori sowieso nicht mehr lange zu leben hat. Klopfen Sie stattdessen an den anderen Kasernentüren,

3. Wachablösung



Legende: Pfeile = Laufwege; S = Startpunkt; G = Aufzusuchende Garnisonen; H = Hospital, um Grigori zu heilen; M = Mechs; P = Panzer; V = Verräter

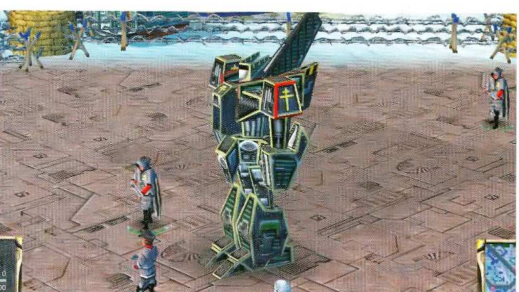
um Verstärkung zu bekommen. So erhalten Sie Schwarzroben, Panzer (P), Cyborgs und Mechs (M) und eine Paladin-Kanone. Nicht jede Garnisonsbesatzung läuft zu Ihnen über, doch die erhaltenen Männer reichen völlig aus.

2. Welche Garnison weiterhin zu Ihnen steht, wird immer wieder aufs Neue per Zufallsprinzip festgelegt. Ständig kommen Ihnen Verräter entgegen, die Sie angreifen. Postieren Sie Grigori bei diesen Angriffen entweder in der Mitte einer Formation oder am Ende, solange er nicht völlig genesen ist. Er muss überleben! Haben Sie alle Männer und Kriegswaffen „eingesammelt", greifen Sie die Stadt in der Mitte der Karte an. Dort müssen Sie alle Gebäude zerstören, bis die Verräter (V) zum Kampf erscheinen. Wenn Sie diese ausgeschaltet haben, ist auch diese Mission beendet. Konzentrieren Sie sich bei Ihrem Angriff zuerst auf die Kaserne der Stadt, um so den Nachschub an produzierten Soldaten abzuschneiden.

4. Juwel des Ostens

1. Vom Startpunkt (S) aus ziehen Sie nach Paotou (1), wo Sie alle Universitäten und angreifenden Gegner vernichten. Die Universitäten müssen unbedingt dran glauben, da diese Ihre Priester daran hindern, Gegner zu bekehren. Ziehen Sie danach Ihre Truppen zurück. Sie benötigen einige der Gebäude in der Stadt. Zerstören Sie unter keinen Umständen den Tempel, denn dort müssen Sie einige Priester anwerben. Diese beginnen anschließend damit, die Häuser und Fabriken der Stadt auf Ihre Seite zu ziehen. Ebenfalls wichtig sind die Priester für die „Gehirnwäsche" der Arbeiter im Wald (W) bei Punkt 2. Haben Sie die Arbeiter erst einmal „eingebürgert", lassen Sie diese für Rohstoffe und eine Mauer beziehungsweise Abwehrtürme rund um die Stadt sorgen. Ziehen Sie anschließend weiter zu Punkt 3, der Stadt Xi'an, wo Sie durch den Einsatz von Cyborgs (Boden- und Lufteinheiten) mit Molotow zum Forschungszentrum in der Stadtmitte vordringen. Wenn Sie dann noch nicht ein Zeitalter vorangeschritten sind, müssen Sie eine Weile warten. Ziehen Sie sich dafür nach Paotou zurück. Sie müssen acht Cyborg-Fabriken in dieser Mission unter Ihre Kontrolle bringen.

2. Sind Sie ins Nano-Zeitalter gesprungen, beginnen Sie den Zug nach Peking (4), wo gerade die Zeitmaschine gebaut wird. Beeilen Sie sich, denn hier ist der richtige Zeitpunkt ausschlaggebend. Sie müssen innerhalb von 30 Minuten dort sein, sonst ist die Mission verloren. Obwohl Peking sehr viele Bodentruppen besitzt, ist die Stadt doch einem Angriff aus der Luft relativ schutzlos ausgeliefert. Achten Sie also darauf, dass Sie eine große Bomberstaffel Ihr Eigen nennen können. Zerstören Sie die Türme und die Boden-Mechs. Haben Sie für Ordnung gesorgt, schicken Sie die Apollo-Einheit mit ihrem Schutzschild in die Stadt, so dass Molotow die Zeitmaschine zerstören kann.



STAHLKOLOSS Der Cyborg folgt Grigori auf Schritt und Tritt. Besuchen Sie in Mission 4 alle Garnisonen, um Verbündete zu sammeln.

5. Ein Meinungsumschwung

1. Sie starten bei Punkt 1 auf der Insel Hispanola. Dort ist eine gegnerische Streitmacht stationiert, die Sie zwar nicht um jeden Preis vernichten müssen, doch allein aus Gründen der besseren Expansionsmöglichkeiten auf der Insel bietet sich diese Möglichkeit einfach an. Bauen Sie einige Panzer und Artilleriegeschütze und gehen Sie dann gegen den Gegner vor. Mithilfe der zahlreichen Rohstoffe in Hispanola errichten Sie schnell einige Militäreinheiten. Zum Schutz vor Angriffen vom Meer sollten Sie an der Küste Geschütztürme aufstellen. Gehen Sie nicht hektisch vor, in dieser Mission haben Sie genügend Zeit. Mit Transportschiffen bringen

4. Juwel des Ostens



Legende: Pfeile = Laufwege; S = Startpunkt; W = Wald; Z = Zeitmaschine; A = Flugplatz

5. Ein Meinungsumschwung



Legende: Pfeile = Laufwege K = Kapitol Z = Zeitmaschine

Sie anschließend Ihre Truppen nach Kuba. Beschützen Sie die Schiffe mit einigen Kreuzern.

2. Bei Punkt 2 starten Sie die „Übernahme" Kubas. Ziehen Sie weiter bis nach Havanna, wo Sie das Kapitol (K) vernichten müssen. Bauen Sie dort später zwar ein eigenes Stadtzentrum (3), aber auf keinen Fall zu viele verschiedene Häuser oder Fabriken. Haben Sie Kuba unter Ihrer Kontrolle, beginnen Sie mit der Invasion von Florida. Dort sollten Sie so wenig wie möglich zerstören, denn nun kommt es zu einem Split zwischen Molotow, der inzwischen ein Cyborg ist, und Grigori. Molotow läuft deshalb zu den Amis über und an der Seite von Molly Ryan müssen Sie nun wiederum Kuba angreifen und dort eine Zeitmaschine (Z) errichten. Bringen Sie Kuba also unter Ihre Kontrolle und starten Sie dort den Bau der Zeitmaschine. Diese muss sich anschließend aufladen, d. h., dass Sie für fünf virtuelle Stunden den Angriffen der Gegner standhalten müssen. „Kreisen" Sie deshalb die Zeitmaschine mit Flugabwehrgeräten und Wachtürmen ein. Auch Bodentruppen sind hier hilfreich. Ist die Maschine aufgeladen, reisen Sie zurück in die Vergangenheit.

6. Ein übler Fall von Déjà-vu

1. Vom Startpunkt (1) aus geht es los. Errichten Sie sofort Verteidigungslinien um Ihre Festung. Bauen Sie zahlreiche Abwehrtürme (T) auf. Lassen Sie Molotow in die Ukraine ziehen (2), um dort ein Bündnis zu schließen. Produzieren Sie so viele Truppen wie möglich, damit Sie nicht von den Zukunftsarmeen von Grigori II. überrollt werden. Um nicht gleich zwei Epochen hinter Ihrem Gegner zu liegen, sollten Sie bei Punkt (S) ein Spionagezentrum bauen. Die ausgebildeten Spione schicken Sie in die Gebiete des Gegners. Nach und nach profitieren Sie von den Erkenntnissen der Spione, da Sie ebenfalls die neuen Technologien des Gegners anwenden können. Saratow im Nordosten der Karte sollten Sie erst bombardieren, wenn Sie bereits durch den Einsatz von Spionen die feindlichen Artilleriegeschütze ausmachen können.

2. Zerstören Sie später die Zeitkontrollstellen (Z), um den Nachschub aus der Zukunft abzuschneiden. Bauen Sie reichlich Bomber. Denn nur so können Sie den Weg nach Wolgograd zum Hauptquartier (G) von Grigori II. antreten. Eine sinnvolle Kombination aus Boden- und Lufttruppen ist die einzige Chance, zu siegen. Zerstören Sie zuerst die gegnerischen Türme aus der Distanz mit Ihren Bombern. Erst dann dürfen die Bodentruppen zum Einsatz kommen. Wenn Sie Grigori II. besiegt haben, nehmen Sie sich vor dem Sturm am Hauptquartier in Acht, da entweder Molly oder Molotow überleben muss. Zerstören Sie keinesfalls das Gebäude (P), in dem sich der echte Grigori befindet. Um die Mission zu beenden, muss sich einer Ihrer Helden mit Grigori unterhalten. THORSTEN SEIFFERT

6. Ein übler Fall von Déjà-vu



Legende: Pfeile = Laufwege T = Türme P = Palast
Z = Zeitmaschine G = Grigori II.

Empire **Earth**

Ungeschlagen behauptet sich Sierras Echtzeitstrategiehit seit Wochen in den Verkaufscharts. Grund genug, für Sie die besten Tipps zum Wirtschaften und zu verschiedenen Taktiken zusammenzustellen.

Konterliste

Wer lange **Empire Earth** spielt, wird bemerken, dass es immer wieder Einheitentypen gibt, die gegen einen bestimmten anderen Typen wehrlos sind. Die wichtigsten Kontermöglichkeiten haben wir für Sie in der folgenden Tabelle aufgelistet:

	Einheit kontert erfolgreich	Einheit
1.	Schwertkämpfer	Bogenschützen
2.	Bogenschützen	Speerträger
3.	Speerträger	Schwertkämpfer
4.	Speerträger	Keulenträger
5.	Hellebardiere	Kavallerie (Schusswaffen)
6.	Hellebardiere	Kavallerie (Schwertwaffen)
7.	Kavallerie (Schusswaffen)	Kavallerie (Schwertwaffen)
8.	Kavallerie (Schwertwaffen)	Geschütze
9.	Kavallerie (Schwertwaffen)	Infanterie (Schusswaffen)
10.	Infanterie (Schusswaffen)	Kavallerie (Schusswaffen)
11.	Infanterie (Schusswaffen)	Hellebardiere
12.	Panzer	Infanterie
13.	Panzer	Artillerie
14.	Panzer	Zeus
15.	Panzer	Pandora
16.	Infanterie	Panzerabwehr
17.	Infanterie	Zeus
18.	Infanterie	Minotaur
19.	Panzerabwehr	Panzer
20.	Panzerabwehr	Cyborgs
21.	Artillerie	Infanterie
22.	Artillerie	Panzerabwehr
23.	Zeus	Panzerabwehr
24.	Zeus	Cyborgs
25.	Minotaur	Panzer
26.	Pandora	Infanterie
27.	Hyberion & Ares	Minotaur
28.	Hyberion & Ares	Pandora
29.	Fregatten	Galeonen
30.	Fregatten	U-Boote
31.	Fregatten	Kreuzer
32.	Galeonen	Schlachtschiffe
33.	Schlachtschiffe	Fregatten
34.	Schlachtschiffe	Kreuzer
35.	Kreuzer	Helikopter „Sea King"
36.	Helikopter „Sea King"	U-Boote
37.	Atom-U-Boot	Infanterie
38.	Kampfflieger	Bomber
39.	Bomber	Bodentruppen
40.	Bodentruppen	Luftabwehr
41.	Luftabwehr	Bomber
42.	Luftabwehr	Kampfflieger

Bevölkerungslimit in der Kampagne

43. Viele Spieler ärgern sich über die oftmals knapp bemessenen Bevölkerungsgrenzen bei **Empire Earth** im Kampagnenspiel. Mit einigen Tricks können Sie dieses Problem aber beheben:

44. Errichten Sie mehrere Gebäude, in denen Sie Einheiten ausbilden. Wenn Sie dann nur noch eine Einheit vom Limit entfernt sind, geben Sie schnell nacheinander in allen Gebäuden den Auftrag, Einheiten zu produzieren. Jede Produktion, die VOR Erreichen des Limits begonnen wurde, wird noch zu Ende geführt.

45. Der Bau des Weltwunders Kolosseum erhöht die eigene Bevölkerungsgrenze und senkt gleichzeitig die des Feindes.

46. Wenn Sie Krankenhäuser errichten, sollten Sie unbedingt auch deren Upgrades durchführen. Jedes entwickelte Upgrade erhöht die Bevölkerungsgrenze um 5.

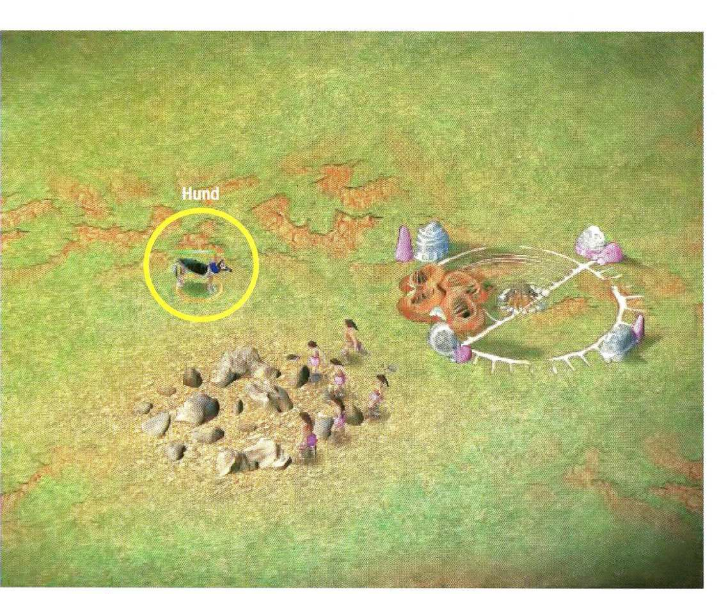
Flugzeugsteuerung

47. Anstatt sich mit den einzelnen Fliegern herumzuschlagen, sollten Sie einfach den gewünschten Flughafen mit einem Hotkey versehen und die Sammelpunkte setzen. Damit setzen sich alle entsprechenden Flugzeuge eines Flughafens in Bewegung.

48. Mit etwas Übung lassen sich so die Flugzeuge strategisch gut einsetzen: Bauen Sie am besten gleich mehrere Flughäfen und produzieren Sie nur einen Flugzeugtyp in jedem Hangar. So behalten Sie besser die Übersicht über Ihre Flieger.

49. Falls Ihnen diese Variante zu umständlich ist, gibt es auch noch einen anderen Trick: Stellen Sie sicher, dass keine Einheit und kein Gebäude selektiert sind. Dadurch sind die globalen Hotkeys des Spiels verfügbar.

50. Wenn Sie nun zum Beispiel die Taste F drücken, wird ein Jäger selektiert.
Mit A selektieren Sie entsprechend einen Atombomber, mit B einen Bomber.



SPÜRNASE Der Gegenspieler hat nicht aufgepasst – und unser Hund konnte schon innerhalb der ersten Spielminuten wertvolle Informationen über den Gegner sammeln.

51. Natürlich können Sie dabei auch die Umschalt-Taste gedrückt halten, um gleich mehrere Flieger auf einmal zu selektieren. Per Rechtsklick weisen Sie dann den Flugzeugen wie gewohnt ihr Ziel zu.

52. Bei dieser Variante können Sie also bequem verschiedene Flugzeugtypen in einem Flughafen unterbringen und dennoch gezielt anwählen.

53. Wichtig – das Selektieren funktioniert auf der ganzen Karte und nicht nur auf dem gerade sichtbaren Kartenausschnitt.

Heilen von Einheiten

54. Achten Sie darauf, dass nicht nur Soldaten, sondern auch Fahrzeuge von Ihren Helden geheilt werden können.

55. Das Gleiche gilt, wenn Sie die Einheiten in den Wirkungsbereich eines Krankenhauses bewegen. Dort werden sogar Fahrzeuge „repariert".

56. Cyborgs dagegen lassen sich mithilfe des Apolls reparieren. Die Reparatur erfolgt automatisch, sobald sich der Apoll in der Nähe beschädigter Cyborgs befindet.

Schnelle Produktion

57. Eine geschickte Tastaturbelegung kann Ihnen wertvolle Zeit beim Aufrüsten ersparen. Wenn Sie zum Beispiel alle Ihre Kasernen mit einer Taste belegen, können Sie durch Drücken des entsprechenden Einheitenkürzels in allen Kasernen gleichzeitig die gewünschte Einheit produzieren.

Steuern von Einheiten

58. Man kann gar nicht oft genug darauf hinweisen, wie wichtig das Steuern der Truppen mit den richtigen Hotkeys ist. In der Regel schicken die Spieler ihre Figuren mit einem einfachen Rechtsklick von A nach B. Wenn unterwegs ein Angriff erfolgt, reagieren solche Einheiten einfach nicht – denn der Befehl lautete ja „Reise von A nach B!".

59. Damit sich die Einheiten auch unterwegs zur Wehr setzen, müssen Sie die STRG-Taste gedrückt halten und dann den Rechtsklick mit der Maus aufs gewünschte Ziel auf der Karte setzen.

60. Wegmarken werden ebenfalls oftmals unterschätzt. Mithilfe der Umschalt-Taste können Sie beispielsweise von einer Fabrik aus mehrere Wegpunkte setzen und somit Ihre Truppen bequem um bekannte Hindernisse/Verteidigungen herumführen, ohne ständig neu klicken zu müssen.

Taktiktipps

61. Sehr oft werden Luftabwehreinrichtungen zu nahe an die zu schützenden Gebäude gebaut, so dass gegnerische Bomber immer noch ihre Fracht abwerfen können. Wenn Sie die Anflugrichtung des Gegners kennen, sollten Sie einfach schon vorgelagerte Abwehranlagen errichten.

62. Wenn Sie sich mit Kampftruppen bewegen, ist es ratsam, sich immer gegenseitig Deckung zu geben. Sie erreichen dies ganz einfach, indem Sie immer nur einen Teil der Truppe bewegen und den anderen Teil stehen lassen.

Multiplay - Boomen

63. Bei dieser Taktik versucht der Spieler, schnell eine florierende Wirtschaft aufzubauen, die es ihm ermöglicht, pausenlos neue Einheiten zu produzieren, ohne Rohstoffmangel zu erleiden. Um dies zu erreichen, müssen Sie in der Anfangsphase alle Rohstoffe zum Aufbau der Wirtschaft verwenden.

64. Weit verbreitet ist dabei folgende Vorgehensweise: Zunächst auf Nahrung konzentrieren, bis ca. 20 Arbeiter zur Verfügung stehen. Als Nächstes kommandieren Sie weitere 20 Arbeiter zum Holzabbau ab.

65. Denken Sie daran, immer in unmittelbarer Nähe der Rohstoffquelle ein Lager zur Verfügung zu haben. Verfahren Sie ebenso mit dem Abbau von Eisenerz und Gold.

66. Wenn Sie mit dem Aufbau des Heeres beginnen, müssen trotzdem immer weiter Arbeiter produziert werden. Beim Boomen sind 100 bis 150 Arbeiter und fünf Dorfzentren keine Seltenheit.

67. Der Schwachpunkt bei dieser Taktik ist natürlich die fehlende Verteidigung in der Aufbauphase. Trotzdem ist diese Spielweise weit verbreitet.

Multiplay – Rush-Abwehr

68. Ein frühes Überrollen des Gegners (Rushen) ist sehr verbreitet unter den **Empire Earth**-Spielern. Trotzdem gibt es Tricks, dagegenzuhalten. Von vielen unterschätzt wird das Scouten – also das Erkunden der Karte.

69. Setzen Sie dazu den Hund frühzeitig ein, um so viel wie möglich über den Gegner in Erfahrung zu bringen. Sie können so erkennen, auf welche Einheiten er sich konzentriert und wo er zum Beispiel seine Ressourcen abbaut etc..

70. Wenn Sie erkennen, dass der Gegner versucht, schnell ein Heer aufzubauen, wirken Sie dem entgegen, indem Sie Ihre Verteidigung mit der höchstmöglichen Motivation versehen (Bau von Häusern zum Erhöhen der Moral etc.).

71. Verstärken Sie außerdem Ihre Verteidigung durch das Errichten von Mauern/Toren und produzieren Sie selbst nach Möglichkeit Kontertrupps, um den Gegner schon weit vor Ihrer Basis abzufangen.

72. Rusher sind in der Regel extrem auf ihre Ressourcen angewiesen – wenn Sie wissen, wo diese abgebaut werden, können Sie durch den Einsatz Ihrer Angriffstruppen versuchen, den Abbau zu stören und dadurch die Produktion zu verlangsamen.

73. Frühe Rusher greifen schon in der Steinzeit massiv an. Solange Sie keine Bogenschützen besitzen, ist eine Verteidigung, bestehend aus Speerträgern oder Schleudereinheiten, sehr effektiv.

Multiplay – Defensivspieler in der Moderne besiegen

74. Es gibt nicht gerade wenige Spieler, die zum Beispiel auf den Inselkarten auf eine defensive Spielweise setzen. Die meisten Spieler versuchen dann, den Gegner mit massiven Luftangriffen zu zerschmettern, was aber oftmals mühsam und langwierig werden kann. Eine echte Alternative bietet ein gut überlegter Seeangriff.

75. Stellen Sie dazu eine gemischte Flotte zusammen. Für den Landangriff dienen Trident-U-Boote (ca. 15 Stück), die Sie mithilfe von Fregatten, Kreuzern und einigen Schlachtschiffen schützen sollten.

76. Wenn Sie genügend Ressourcen zur Verfügung haben, können Sie auch noch die teuren Flugzeugträger dazugesellen.

77. Damit die U-Boote auch richtig aufräumen können, müssen Sie die Bibliothek von Alexandria errichtet haben, um die gegnerischen Gebäude sehen zu können.

78. Achten Sie auch unbedingt darauf, Reichweite und Angriffsstärke Ihrer U-Boote zu maximieren (Einheiten-Upgrades).

Multiplay – Täuschen des Gegners

79. Eine sehr gern angewandte Taktik in Multiplayerspielen ist das Täuschen. Dabei müssen Sie einfach recht früh eine kleinere Militärtruppe, bestehend aus einem Truppentyp, zusammenstellen und abseits Ihrer Basis postieren. Bewegen Sie sich nun mit dieser Gruppe über die Karte, während Sie in der Basis Ihre Wirtschaft weiter ausbauen.

80. Wenn Ihr Gegenspieler ein Konterspieler ist, wird er auf Ihr Erscheinen reagieren und prompt Kontereinheiten ausbilden.

81. Ihre Aufgabe besteht nun darin, die täuschenden Einheiten wieder abzuziehen und mit den richtigen Kontereinheiten den Gegner zu überraschen. Diese Taktik macht nur Sinn, wenn Sie sich sehr gut mit den Einheiten auskennen und Sie in der Lage sind, gegnerisches Scouten zu unterbinden.

82. Der Gegner darf nicht erfahren, auf welche Einheiten Sie eigentlich setzen. Wenn die Täuschung allerdings erfolgreich verläuft, führt dies oft zu einem schnellen Sieg, da der Gegner quasi aufs falsche Pferd gesetzt hat.

83. Einfaches Beispiel:
Produzieren Sie einen Trupp Speerträger und schicken Sie ihn los. Ein Konterspieler wird daraufhin versuchen, viele Bogenschützen zu produzieren. Halten Sie dem entgegen, indem Sie die Speerträger abziehen und den Gegner mit Schwertkämpfern konfrontieren.

Bevölkern von Siedlungen

84. Boni können beim Spielen von **Empire Earth** entscheidend

BLITZOFFENSIVE Der Gegenspieler hat diesen Bereich völlig schutzlos gelassen. Die Gruppe Steinwerfer macht mit den Gebäuden kurzen Prozess. Wenn Sie genügend Steine haben, setzen Sie einfach einen Turm dazu.



zum Sieg beitragen. Viele Spieler vergessen dabei die Rolle der Siedlungen/Dorfzentren.

85. Zum einen können Sie durch das Ausbauen einer Siedlung zum Dorfzentrum oder Kapitol die möglichen Moralpunkte erhöhen.

86. Zum anderen erhöht sich der Ressourcengewinn beim Abliefern um einige Prozent. Beachten Sie aber dabei unbedingt, dass die Wirtschaftsboni nur dann gutgeschrieben werden, wenn Siedlung und Ressourcenquelle nicht weiter als drei Felder (waagerecht oder senkrecht) bzw. zwei Felder (diagonal) voneinander entfernt sind.

87. Außerdem gelten die Bevölkerungsboni nur für den Abbau von Eisen, Gold und Stein. Wie hoch der jeweilige Bonus für einquartierte Arbeiter ist, können Sie der folgenden Tabelle entnehmen:

88. Bonitabelle:

Einquartierte Arbeiter	Ertrag für Eisen/Gold/Stein
0	15
1-2	16
3	17
4	18
5-6	19
7-9	20
10-12	21
13-15	22
16-19	23
20-23	24
24-28	25
29-32	26
33-37	27
38-41	28
42-46	29
47-50	30

Türme

89. Es gibt in den Foren eine große Diskussion darüber, ob Türme über Mauern schießen können oder nicht. Die Antwort lautet ganz klar: Ja, sie können über Mauern schießen, wenn Sie auf einige wichtige Bedingungen achten.

90. Platzieren Sie Türme am besten vor und nicht in einer Mauer. Ein Mauerstück ist stabiler als ein darin eingebetteter Turm, außerdem kann ein integrierter Turm Ziele nicht so gut erfassen wie ein frei stehender Turm (z. B. Probleme bei diagonal stehenden Gegnern).



EINGEMAUERT Sichern Sie schon frühzeitig Ihre Abbaugebiete mithilfe von Wällen/Mauern, Türmen und nach Möglichkeit auch mit den wichtigsten Militärgebäuden.

91. In der Schusslinie von Türmen dürfen sich auch keine Eckstücke befinden (sie sind höher) – nur über die geraden Mauerstücke kann ein Turm feuern.

92. Achten Sie auch darauf, welche Reichweite die Angreifer haben. Türme feuern erst automatisch auf den Gegner, sobald die Reichweite des Turms größer ist. Beispiel: Ihr Turm besitzt eine Reichweite von 5 und die Angreifer besitzen ebenfalls eine Reichweite von 5. Der Turm feuert erst automatisch, wenn sich die Angreifer auf 4 Felder genähert haben. Sie müssen in so einem Fall dem Turm manuell das Ziel zuweisen.

Propheten

93. Viele Spielanfänger haben immer wieder Probleme, den Propheten richtig einzusetzen, beziehungsweise unterschätzen dessen Sonderfähigkeiten.

94. Wenn Sie den Prophefen für den Angriff auf gegnerische Heere einsetzen möchten, sollten Sie zunächst Malaria und dann Pest anwenden. Die Malaria reduziert die Trefferpunkte sehr stark.

95. Wenn der Gegner nun die angeschlagenen Truppen zum Heilen abzieht und Sie noch die Pest anwenden, läuft der Gegner Gefahr, weitere Einheiten anzustecken.

96. Der Vorteil der Pest besteht darin, dass sie zum Beispiel auch innerhalb des Wirkungsbereichs eines Tempels weiterverbreitet wird. Belässt der Gegner die kranken Einheiten an der Front, haben Ihre restlichen Truppen leichtes Spiel.

97. Wenn Sie den Propheten einsetzen möchten, um Gebäude zu zerstören, sollten Sie zunächst den Feuersturm und dann das Erdbeben einsetzen. Dies funktioniert allerdings nicht, wenn sich die gegnerischen Gebäude in Reichweite eines Tempels befinden.

98. Denken Sie daran, dass Sie immer mindestens zwei Propheten für solche Vorhaben einsetzen. Nur so können Sie die Kombination der Katastrophen schnell hintereinander ausführen.

99. In der Verteidigung spielen Hurrikan und Feuersturm eine größere Rolle. Beachten Sie auch, dass Sie den Hurrikan steuern können und damit effektiver machen.

100. Gegen anrückende Heere sollten Sie nur Malaria einsetzen. Bei der Pest ist die Gefahr zu groß, dass eigene Einheiten mit angesteckt werden. STEFAN WEISS

Fußballmanager 2002

Spieldesigner Gerald Köhler gibt den PC-Games-Lesern exklusive Tipps - direkt aus der Entwicklungsabteilung von EA Sports.

Meine Spieler verletzen sich viel zu oft! Woran liegt das?

Das Verletzungsrisiko steigt mit hohem Einsatz drastisch an. Um das Risiko zu mindern, empfiehlt es sich, mit dem Einsatz sorgsam umzugehen. In der ersten Version des **FM 2002** gab es zudem bei einigen Spielsystemen ein Problem mit zu vielen Beinbrüchen. Dies wurde allerdings durch ein umfangreiches Textmodus-Update beseitigt, das auf www.fm2002.de zum Download bereitsteht und sich auch auf der aktuellen Heft-CD/-DVD befindet. Man kann den alten Spielstand nach dem Update übrigens problemlos weiterspielen.

Warum handle ich Fernsehverträge für den Europacup aus, wenn ich in der Meisterrunde spiele?

Scheidet man in der ersten Gruppenphase der Meisterrunde aus, so kann man im normalen Europacup (UEFA-Cup) weiterspielen, wie das ja zum Beispiel jetzt bei Borussia Dortmund der Fall ist. Daher werden diese Verhandlungen vorab geführt, damit nachher auch entsprechende Beträge überwiesen werden können.

Bandenwerbung

Wer bei der Bandenwerbung wirklich gute Ergebnisse erzielen möchte, sollte gerade bei den guten Angeboten nicht frühzeitig zustimmen. Gerade hier lohnt es sich, etwas zu riskieren, denn die möglichen Zuwächse sind wirklich beachtlich. Faustregel: Bevor man zustimmt, sollte man immer mindestens zweimal gesteigert haben.

Wo finde ich die Einzelgespräche und wann sind diese besonders wirksam?

Einzelgespräche gibt es beim individuellen Training. Allerdings sollte man nur Spieler ansprechen, deren Moral kleiner als 60 ist.

Versteckte Eigenschaften

Hier exklusiv die bislang streng geheime Liste aller versteckten Eigenschaften im FM 2002:

Bezeichnung	Notwendige Eigenschaften	Bonus
Geölter Blitz	Antritt +1, Schnelligkeit +1	+1
Unbequemer Gegenspieler	Fairness +2, Defensiver Zweikampf +2	+0,5
Urgestein	>9 Jahre bei einem Verein, ein Erfahrungswert auf Maximum	+0,5
Spitzname „Blonder Engel"	Blonde Haare, Spielstärke >12, Fairness <+2	+0,5
Musterprofi	Einstellung +1, Teamgeist +1	+0,5
Brecher	Kopfball +2, Einstellung +1, aber Stolperkönig, (mindestens 80 kg und 1,82 m)	+0,5 (Stürmer)
Spitzname „El Tren"	Spieler spricht Spanisch, Schnelligkeit +1, Offensiver Zweikampf +1	+0,5
Spitzname „Diego"	Technik +2	+0,5 (Abwehrspieler)
Terrier	Einstellung +2, Antritt +1, Defensiver Zweikampf +1, <1,70 m	+1 (Abwehrspieler)
Schwarze Perle	Schwarze Hautfarbe, Technik +1, Offensiver Zweikampf +1, Schnelligkeit +1, Antritt +1	+1
Kobra	Strafraumstürmer, Goalgetter	+1,5
Schnecke	Antritt -1, Schnelligkeit -1	-1
Angsthase	Defensiver Zweikampf -1, Offensiver Zweikampf -1	-1
Blindfisch	Technik -1, Flanken -1	-1

Auswirkungen der Trainingslager

Hier alle Eigenschaften der Trainingslager im FM 2002 auf einen Blick:

Ort	Anreiz	Fitness	Stimmung	Form	Taktik	Regeneration	Entfernung	Exklusivität	Preis in €	Darmgrippe
Eschweiler	Kosten	3	0	1	2	4	0,5	0	900	-
Kaiserau	Taktik/Form	2	-1	2	3	4	0,5	0	1.000	-
Lloret de Mar	Stimmung	1	4	1	0	4	1	0	1.000	-
Dover	Taktik	3	0	1	3	6	0,5	0	1.000	-
Rotherham	Regeneration	2	1	1	2	8	0,5	1	1.100	-
Rimini	Kosten	2	2	1	1	6	1	2	1.100	-
Doha	Kosten	2	1	1	2	4	2	2	1.250	-
Antalya	Kosten	3	1	1	2	4	2	1	1.300	-
Nizza	Stimmung	1	3	1	0	6	1	3	1.400	-
Iraklion	Regeneration	1	1	1	1	8	2	1	1.400	-
Avignon	Taktik	2	0	2	3	4	1	3	1.500	-
Casablanca	Stimmung/Form	2	3	2	1	4	2	1	1.500	-
Trondheim	Taktik	2	-2	1	4	6	2	1	1.500	-
Nassau	Stimmung	2	3	1	1	6	3	2	1.750	-
Querétaro	Fitness	4	1	1	1	3	3	2	1.850	Risiko
St. Moritz	Fitness	4	2	1	2	2	1	5	2.050	-
Faro	Regeneration/Form	1	2	3	1	8	2	2	2.100	-
Boston	Fitness/Form	4	1	2	2	0	3	3	2.500	-
Porto Alegre	Regneration	1	2	2	1	10	4	3	2.750	-
La Paz	Fitness	5	1	2	1	0	4	2	2.800	Risiko

Besonders wirksam sind Einzelgespräche bei Spielern mit hoher Identifikation mit dem Verein, bei Spielern mit kämpferischer Einstellung und bei Spielern mit besonders hohem Teamgeist.

Wie kann ich wissen, welche Jugendspieler am Saisonende aus der Jugendmannschaft austreten?

Es verschwinden alle Spieler eines Jahrgangs, also alle, die zwischen dem 1.1. und 31.12. des Stichjahres Geburtstag haben. Die 19-Jährigen gehen auf jeden Fall, bei den 18-Jährigen kommt es auf das Geburtsjahr an.

Managerfähigkeiten

Steigern Sie nur Eigenschaften in Bereichen, um die Sie sich auch selbst kümmern. Wenn Sie zum Beispiel ohnehin einen Torwarttrainer beschäftigen, müssen Sie sich um Ihre Fähigkeiten in diesem Bereich keine großen Gedanken machen.

Wie setze ich ein Freundschaftsspiel an?

Freundschaftsspiele lassen sich im Kalender fixieren. Die einzige Einschränkung ist, dass Freundschaftsspiele nur für die kommende Woche möglich sind, weil der Terminplan oft noch nicht von Anfang an feststeht. In der ersten Vorbereitungswoche sind die meisten Computervereine zudem im Trainingslager.

Wie kann ich die Fitness meiner Spieler steigern?

Wer sich optimale Trainingsergebnisse wünscht, sollte das Training in die eigene Hand nehmen. Falls das nötige Kleingeld vorhanden ist, kann ein gutes Trainingslager während der Vorbereitung viel zu einem positiven Saisonverlauf beitragen.

Spieler mit einer Müdigkeit von über 60 verlieren übrigens deutlich an Fitness. Nach einem Spiel hilft regeneratives Training oder einfach einmal eine Pause, um die Müdigkeit zu senken.

Es ist besonders in der Winterpause zu empfehlen, nacheinander drei Trainingswochen mit fitnessbezogenen Trainingseinheiten (zum Beispiel Fitness [mittel]) zu trainieren und danach eine Trainingswoche mit regenerativem Training anzusetzen.

Jugendcamps

Die folgende Übersicht macht deutlich, wie teuer die Errichtung und der Unterhalt eines Jugendcamps genau sind und mit welcher Art Talenten dort zu rechnen ist.

Stadt/Land	Talentverteilung	Preis (Anschaffung)	Preis (Unterhalt)
Monterrey, Mexiko	Mittel	1.500.000	150.000
Recife, Brasilien	Gut	2.000.000	200.000
Perth, Australien	Nicht so toll	2.500.000	250.000
Lagos, Nigeria	Mittel	1.250.000	125.000
Durban, Südafrika	Mittel	1.750.000	175.000
Kairo, Ägypten	Mittel	1.500.000	150.000
Bangalore, Indien	Nicht so toll	1.000.000	100.000
Yokohama, Japan	Nicht so toll	2.000.000	200.000
Kiew, Ukraine	Mittel	1.500.000	150.000
Vancouver, Kanada	Mittel	2.500.000	250.000

Wann sollte ich meine Spieler am besten verkaufen?

Der beste Moment zum Verkauf eines Spielers ist der Saisonbeginn. Hier suchen die Computervereine am intensivsten nach Verstärkungen. Je weiter die Saison voranschreitet, desto kompletter sind die Kader der Mannschaften und desto geringer ist das Interesse an neuen Spielern. Erst zur neuen Saison geht es dann wieder richtig los.

Wie kann ich mir im Textmodus bei drei Spielern den Verlauf des Spiels ansehen?

Durch einen Klick auf die Aufstellung kann man zur Beschreibung des Spiels wechseln. Das geht natürlich auch umgekehrt. Um die Tabellen oder Teams für den zweiten oder dritten Spieler zu sehen, muss man übrigens nur mehrfach den entsprechenden Button betätigen.

Wie entwickeln sich die Spieler in den einzelnen Mannschaftsteilen?

Wenn man als Trainingsziel für einen Spieler die Steigerung der Spielstärke vorgibt, werden möglicherweise auch die Spielstärken in den anderen Mannschaftsteilen gesteigert. Dies geschieht mit den folgenden Wahrscheinlichkeiten.

Position	Folgen
Torwart	-
Abwehrspieler	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Stürmer
Mittelfeldspieler	40% für Abwehrspieler, 40% für Stürmer
Stürmer	60% für Mittelfeldspieler, 20% für Abwehrspieler

Vereinsidentifikation

Eine besondere Rolle spielt die Identifikation eines Spielers mit seinem Verein. Sie ist keine feste Charaktereigenschaft, sondern wird immer dann vergeben, wenn mindestens eine der beiden normalen Charaktereigenschaften (die zu Beginn der Karriere festgelegt wurden) nicht ausgeprägt ist.

Dabei werden die Spieler wie folgt eingestuft:

Position	Folgen
Gering	Zwei Wechsel in zwei Jahren
Normal	Wenn in der 3. Saison bei einem Verein (und zuvor gering)
Hoch	Wenn in der 5. Saison bei einem Verein
Extrem	Wenn in der 8. Saison bei einem Verein

Bei der Vereinsidentifikation zählen auch Jahre, die der Spieler in der Jugend bei einem Verein gespielt hat.

Alle Spieler haben hohe Vereinsidentifikation, obwohl im Editor nichts eingestellt ist.

Die Vereinsidentifikation hängt ja davon ab, wie lange der Spieler bereits im Verein ist. Wenn im Editor hier ein sehr frühes Jahr eingetragen ist, erhalten die Spieler daher bei der Identifikation einen hohen Wert.

Wie nehme ich einen Gegenspieler in die Manndeckung?

Einzelne Anweisungen an Ihre Spieler können Sie im Bereich „Aufstellung" unter Spielfeld geben. Die Manndeckung funktioniert nur, wenn Ihr Spieler nahe bei dem zu deckenden Mann steht. Den Verteidiger einfach zum Stürmer ziehen und dann aus dem Anweisungsmenü „Manndeckung" auswählen.

Sie können einem Spieler immer zwei Anweisungen mitgeben, eine Anweisung bei Ballbesitz des Gegners und eine bei eigenem Ballbesitz. Natürlich muss für Manndeckung das Häkchen im Kästchen rechts oben auf „Ballbesitz des Gegners" stehen. GERALD KÖHLER

Fußballmanager 2002

Die folgenden Tipps und Tricks beziehen sich zum erheblichen Teil auf die neue Version des FM 2002 nach dem aktuellen Update.

Anti-Aliasing erzwingen

Unbedingt einmal ausprobieren sollten Sie das Erzwingen von Anti-Aliasing bei den Einstellungen der Grafikkarte unter Windows (nicht im FM-Grafik-Setup). Damit kann die Qualität der 3D-Darstellung häufig erheblich verbessert werden!

Geheimnis der hohen Ergebnisse

Wer in einem Spiel merkt, dass die Gegner im Sekundentakt angreifen, sollte unbedingt überprüfen, ob er auf einem Flügel keinen Spieler aufgestellt hat. Es ist z. B. wichtig, dass mindestens ein rechter (offensiver) Verteidiger, rechter Mittelfeldspieler oder Rechtsaußen aufgestellt ist. Sobald Sie das vergessen, wird Ihr Gegner fast im Sekundentakt über diese Seite angreifen. Dies geschieht so lange, bis Sie die Seite durch eine Umstellung in Ihrer Aufstellung wieder besetzen. Vorsicht auch bei Auswechslungen. Auch hier müssen Sie diese Regel sowohl links wie rechts beachten.

Auswirkungen der zusätzlichen Siegprämie

Für jeweils 1 % des durchschnittlichen Grundgehalts der Mannschaft gibt es einen Punkt zusätzliche Spielstärke. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie mit Prämien also großzügig sein.

Neue Regeln für die Steigerung der Stimmung

Sie können die Stimmung im Team nun leichter verbessern. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte. Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.

Verkauf der Namensrechte des Stadions

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 % für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 % reduziert.

Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Ist ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation, sollten Sie dagegen immer 10-Jahres-Verträge machen.

Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch gewisse Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

Wie werden die Spieler für die monatlichen Ehrungen ermittelt?

Spieler:
Es gewinnt der Spieler mit der besten Durchschnittsnote aus mindestens vier Spielen in der ersten Liga seines Landes.

Manager:
Es gewinnt der Manager mit den meisten Punkten im letzten Monat. Die Liga des Managers ist dabei egal, auch Pokalspiele zählen. Sie können Manager des Monats werden, wenn es Ihnen gelingt, eines oder mehrere möglichst schwierige Managerziele zu erfüllen.

Jugendspieler:
Es wird der aktuell beste Jugendspieler einer Mannschaft ermittelt, die gerade im Jugendbereich Tabellenführer ist und in diesem Monat gut gespielt hat.

Agentur für Bandenwerbung

Die Agentur sorgt für insgesamt 25 % mehr Angebote, dafür müssen Sie aber auch 10 % der Einnahmen an die Agentur abgeben. Insgesamt ist es von Vorteil, mit einer Agentur zu arbeiten, aber nur wenn man bei den Verhandlungen wirklich hoch pokert und mindestens zweimal steigert.

Neue Talentverteilung in den Ligen

Die genauen Talentverteilungen in den einzelnen Ländern können Sie der folgenden Tabelle entnehmen. Wenn Sie bei einem Verein ein Jugendinternat gründen, dann wirkt das so, als würde die Mannschaft in einem Land mit zwei Punkte höherer Durchschnittsstärke spielen.

Stärke Liga	Gigantisch	Riesig	Sehr groß	Groß	Normal
13	1	15	35	36	13
12	0.9	14	33	35.1	17
11	0.8	13	31	34.2	21
10	0,7	12	29	33.3	25
9	0.6	11	27	32.4	29
8	0.5	10	25	31.5	33
7	0.4	9	23	30.6	37
6	0.3	8	21	29.7	41
5	0.2	7	19	28.8	45
4	0.1	6	17	27.9	49
3	0	5	15	27	53
2	0	4	13	26	57
1	0	3	11	25	61
0	0	2	9	24	65

Tipps zu den neuen Einzelgesprächen

Mit dem Update sind insgesamt sieben neue Gesprächsvarianten hinzugekommen. Hier finden Sie alles, was Sie für optimale Ergebnisse bei den Spielergesprächen wissen müssen. Beachten Sie, dass „nicht sinnvolle" Gesprächsvarianten immer gesperrt sind und dass zwischen zwei Gesprächen immer mindestens vier Wochen verstreichen müssen.

„Großes Lob!"

Durch Lob können Sie einem Spieler, der derzeit maximal eine Moral von 95 und eine Form von >14 Punkten hat, 5 zusätzliche Moralpunkte verschaffen. Volle 10 Moralpunkte gibt es, wenn der Spieler nach einer längeren Pause beim letzten Spiel zum ersten Mal wieder eingesetzt wurde und dabei eine bessere Note als 3 erreicht hat.

Achten Sie also bei Spielern, die Sie nur sehr selten einsetzen, besonders auf die Leistung und nutzen Sie diese Möglichkeit zum Gewinn von Moralpunkten aus.

„Werde schnell wieder fit!"

Diese Ansprache ist natürlich nur verfügbar, wenn der Spieler verletzt ist. Bis 50 Moralpunkte gewinnt der Spieler 10 Moralpunkte hinzu, bis 95 immerhin noch 5 Punkte.

„Du hast gut trainiert!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler keines der letzten fünf Spiele bestritten hat, aber eine Form >9 besitzt. Natürlich darf der Spieler auch nicht verletzt sein. Das Lob wirkt besonders bei den Spielern, die noch einen gewissen Abstand zur Mannschaft haben. Es zeigt ihnen, dass Sie auch auf diese Spieler achten, und bringt bei schwächeren Spielern in der Regel 10 Moralpunkte. Bleibt die Form eines Spielers über mehrere Wochen hoch, sollten Sie das ausnutzen und den Spieler sofort nach Ablauf der 28 Tage, die immer zwischen zwei Gesprächen liegen müssen, noch einmal loben.

„Gib im Training alles!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler nicht verletzt ist. Besonders sinnvoll ist sie, wenn der Spieler derzeit eine Fitness von unter 70 Punkten hat. Nicht verwenden sollten Sie die Ansprache bei einem Spieler, der regelmäßig spielt und dessen Fitness über 70 Punkte liegt. In diesem Fall reagiert dieser zu Recht sauer, wenn Sie ihn indirekt auffordern, sich mehr reinzuhängen, während es vermutlich gleichzeitig in der Mannschaft eine ganze Menge andere Leute gibt, um die Sie sich eher kümmern sollten.

„Die Karten müssen aufhören!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler zwei Karten (egal welche) in den letzten fünf Spielen gesehen hat und derzeit nicht verletzt ist. Erfahrene Spieler nehmen sich Ihre Kritik in der Regel eher zu Herzen, Spieler mit sowieso schon geringer Moral (<50) reagieren dagegen häufig gereizt.

„Häng noch ein Jahr dran!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beenden möchte und der Vertrag in dieser Saison ausläuft. Sie ist nur sinnvoll, wenn der Spieler weniger als 35 Jahre alt ist. Pro Woche haben Sie dann eine Chance von 10 %, dass die Überredung gelingt. Wenn Sie es also ernst meinen, wird der Spieler früher oder später auch nachgeben.

„Mach zum Saisonende Schluss!"

Diese Ansprache ist verfügbar, wenn der Spieler seine Karriere beendet und der Vertrag noch über die aktuelle Saison hinaus weiterläuft. Bedingung für eine erfolgreiche Ansprache ist, dass die Moral des Spielers <20 ist und der Spieler über 35 Jahre alt ist. Am leichtesten drücken Sie die Moral eines Spielers durch Nichtberücksichtigung, dann klappt es auch mit der Vertragsauflösung.

Wahrscheinlichkeit für Verletzungen bei einem bestimmten Einsatz

Wenn man mit hohem Einsatz spielt, hat das zumeist positive Auswirkungen auf die Zweikämpfe und vor allem auf das Verhalten der Spieler in Grenzsituationen, in denen sie z. B. einen Ball gerade noch erlaufen können. Daneben hat der Einsatz auch negative Effekte. Daher wird er mit dem Update nach einem Spiel auch immer auf den Standardwert zurückgesetzt.

Einsatz	Verletzungen	Gelbe Karten
0	0.5	0.05
1	0.6	0.1
2	0.7	0.2
3	0.8	0.4
4	0.9	0.8
5	1	1
6	1.1	1.2
7	1.2	1.5
8	1.3	1.8
9	1.4	2.2
10	1.5	3

Geschwindigkeit des **Lernens einer Sprache**

Um beim **FM 2002** in ein fremdes Land zu wechseln, benötigt man gewisse Sprachkenntnisse. Daher ist es wichtig, sich rechtzeitig auf einen Wechsel vorzubereiten. Hier die ungefähre Zeit, die man im Spiel benötigt, um eine Sprache zu erlernen.

Level	Zeit in Wochen	Gesamtzeit in Wochen
1	2	2
2	4	6
3	6	12
4	8	20
5	12	32
6	16	48
7	20	68
8	30	98
9	45	143
10	60	203

Tipps für den Spielertausch

Beim Spielertausch kann einiges schief gehen, wenn man sich vorher nicht gründlich über den entsprechenden Spieler informiert.

Auch in der Bundesliga werden immer mal wieder blauäugig Spieler verpflichtet, bei denen sich später herausstellt, dass sie noch für die nächsten sechs Europapokalspiele gesperrt sind. Das sollte Ihnen nicht passieren. Wichtig ist auch, dass Sie zunächst einmal überprüfen, ob der Spieler derzeit verletzt ist.

Weitere potenzielle Risiken sind die Gehälter der Spieler. Sie sollten immer überprüfen, ob ein Computerverein nicht einfach einen Spieler mit einem viel zu hohen Gehalt loswerden möchte. Ebenso sollten Sie kontrollieren, ob Sie sich nicht zufällig einen solchen Spieler für den Tausch ausgesucht haben.

Letzter kritischer Vertragspunkt ist die Restvertragslänge des Spielers.

Rote Karten für Spielaktionen

Hier alle Gründe für rote Karten und ihre wahrscheinlichen Folgen:

Grund	Sperre in Wochen
Wegen einer Grätsche von hinten	4
Wegen einer brutalen Grätsche von der Seite	3
Wegen einer Notbremse	2
Wegen groben Foulspiels	3
Nach Hand auf der Linie	2
Wegen Schiedsrichterbeleidigung	4
Wegen schwerer Schiedsrichterbeleidigung	6
Nachdem er den Schiedsrichter kurz festgehalten hatte	4
Nachdem er dem Schiedsrichter die Faust unter die Nase gehalten hatte	6
Nachdem er den Schiedsrichter umgerissen hatte	8
Nach einer Tätlichkeit am Schiedsrichter	12
Nach einer Tätlichkeit	6
Nach dem Umstoßen seines Gegenspielers	3
Nach dem Anspucken seines Gegenspielers	6
Nachdem er seinem Gegenspieler seinen Ellenbogen ins Gesicht gerammt hatte	8
Nach einem versuchten Faustschlag gegen seinen Gegenspieler	5

Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie sich hier nicht verschlechtern. Sonst können Sie nach kürzester Zeit schon wieder neue Verhandlungen mit diesem Spieler führen.

Spieler verkaufen

Nach dem Update finden Sie bei der „Spielersuche bei Vereinen" die Information, welche Art Spieler ein Verein derzeit besonders sucht. Diese können Sie gut verwenden, wenn Sie einen Spieler auf die Transferliste setzen wollen. Klicken Sie einfach mal einige Ligen durch, schon kennen Sie die potenziellen Interessenten.

Wie weit gehen die Computergegner bei den Verhandlungen beim Spielertausch?

Insgesamt gibt es bei den Tauschverhandlungen acht verschiedene Strategien der Computermanager. Es ist Übungssache, die genauen Möglichkeiten während einer Verhandlung zu erkennen, aber es gibt eine hilfreiche Faustregel. Die Computer orientieren sich immer an der Spielstärke der Spieler und weichen bei ihrer Ermittlung eines fairen Wertes für jeden halben Spielstärkenpunkt um einen Schritt nach links oder rechts ab. Damit kann man schnell sehen, ob der Computer noch Spielraum hat oder bereits über sein eigentliches Ziel hinausgegangen ist.

Freundschaftsspiele

Durch die geringeren Moralabzüge lohnt sich nach dem Update der Einsatz schwächerer und/oder jüngerer Spieler jetzt deutlich mehr.

Verhandlungen mit dem Vorstand

Konzentrieren Sie sich bei den Verhandlungen auf einzelne Punkte, die Ihnen wirklich wichtig sind. Wenn Sie an jedem einzelnen Vertragspunkt etwas herumzuverhandeln haben, endet die Geduld des Vorstands zumeist recht schnell.

Spieler mit schlechter Moral

Bei diesen Spielern bietet sich ein Spielertausch geradezu an! Wenn es eine Möglichkeit gibt, dass zwei Vereine unzufriedene Spieler haben, die für den anderen Verein ein Vorteil wären, sollte man unbedingt tauschen. Das ist sowohl für die Spieler als auch für die Vereine eine sehr gute Lösung.

Einsatz und Schiedsrichter

Gilt ein Schiedsrichter als besonders hart, verteilt dieser 50 % mehr gelbe Karten als üblich. Um das auszugleichen, sollten Sie den Einsatz um zwei Stufen zurücknehmen. Bei einem Schiedsrichter, der nicht besonders viel eingreift, können Sie dagegen den Einsatz um zwei Stufen erhöhen. Die Anzahl der gelben Karten bleibt dann in beiden Fällen etwa gleich.

Spielerverletzungen und **Verletzungszeiten**

In der folgenden Übersicht sind alle im **FM 2002** möglichen Verletzungen und die aus ihnen resultierenden Ausfallzeiten der Spieler zusammengefasst.

Verletzungsart	Ausfallzeit	Häufigkeit
Achillessehnenriss	180	1
Achillessehnenanriss	60	1
Achillessehnenentzündung	21	2
Adduktorenbeschwerden	10	3
Adduktorenzerrung	14	4
Außenbanddehnung	21	2
Außenbandanriss	14	2
Außenbandriss	29	2
Innenbanddehnung	21	2
Innenbandanriss	28	2
Innenbandriss	56	2
Jochbeinbruch	28	1
Kapselprellung (Knie)	10	3
Kapselprellung (Knöchel)	10	3
Kapselriss (Knie)	14	3
Kapselriss (Knöchel)	14	3
Knöchelbruch	100	1
Knöchelprellung	5	5
Kreuzbandanriss	42	1
Kreuzbandriss	180	1
Leistenzerrung	14	5
Meniskusriss	42	2
Mittelfußbruch	120	1
Muskelbündelriss	42	2
Muskelfaserriss	21	8
Muskelverhärtung	4	4
Oberschenkelbruch	90	1
Oberschenkelprellung	6	3
Oberschenkelzerrung	10	10
Schienbeinbruch	90	1
Wadenbeinbruch	90	1
Wadenprellung	4	1
Wadenzerrung	8	5
Zehenbruch	10	1
Zehenprellung	4	1
Zusätzlich gibt es noch spezielle Torwartverletzungen:		
Finger verstaucht	7	5
Fingerbruch	21	3
Handbruch	120	2
Schulter ausgekugelt	21	3

Spezielle Tipps & Tricks



DEM UPDATE SEI DANK
Endlich lassen sich einzelne Kandidaten direkt miteinander vergleichen.

2 Tore vorn/2 Tore hinten

Durch geschickte Kombinationen bei „2 Tore vorn"/„2 Tore hinten" können Sie dem Textmodus zusätzliches Leben einhauchen. Insbesondere bei Europapokalspielen können Sie die Leistung der beiden Mannschaften auf vielfältige Weise kommentieren.

Kombination	Beschreibung der Situation	Beispiel
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel. Wichtig ist, dass die Mannschaft hier führt.	„Jetzt klappt hier natürlich alles!"
Nur wenn 2 Tore vorn, „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf beide Spiele zusammen. Wichtig ist, dass die Mannschaft insgesamt führt.	„Hier scheint die Entscheidung jetzt gefallen zu sein."
Nur wenn 2 Tore vorn, „Ein Spiel und „Beide Spiele" gesetzt	Beziehen sich auf das aktuelle Spiel und den Gesamtstand, d. h., es muss heute und insgesamt gut laufen.	„Wie im Hinspiel beherrschen sie hier den Gegner klar!"
Nur wenn 2 Tore vorn bei „Ein Spiel" und 2 Tore hinten bei „Beide Spiele"	Team führt, hat aber immer noch einen hohen Rückstand.	„Wenn sie diese Leistung schon im Hinspiel gebracht hätten ...!"
Nur wenn 2 Tore hinten bei „Ein Spiel" und 2 Tore vorn bei „Beide Spiele"	Team liegt hinten, hat aber immer noch einen hohen Vorsprung.	„Zum Glück haben sie im Hinspiel einiges vorgelegt."

zum Textmodus-Editor

Auf der Update-CD (CD 3) befindet sich der Textmodus-Editor zum **Fußballmanager 2002**. Mit ihm können Sie den Textmodus des **FM 2002** genau Ihren Vorstellungen anpassen. Hier noch einige ultimative Tipps ...

Spielbalance

Wenn Sie mit Ihrem selbst erstellten Textmodus spielen wollen, ist es von großem Vorteil, wenn Sie Ihre eigenen Alternativen zunächst nur mit geringen Wahrscheinlichkeiten aufrufen, damit Sie die Spielbalance nicht zerstören.

Am besten gehen Sie so vor, dass Sie z. B . bei „Angriffe durch die Mitte" einen Angriffsbaum komplett neu erstellen und im Vergleich zu den anderen Varianten mit gleicher Wahrscheinlichkeit aufrufen. Diesen Angriffsbaum können Sie dann immer wieder erweitern. Dies ist auch vorteilhaft, wenn Sie Ihren Angriff auch in zukünftige Textmodus-Versionen übernehmen wollen.

Testen

Wenn Sie einen bestimmten Angriff testen möchten, setzen Sie einfach die Wahrscheinlichkeit für diesen Zweig sehr hoch an. Vergessen Sie aber nicht, die Wahrscheinlichkeit später wieder zu reduzieren. Sonst können die Spiele sehr langweilig werden, weil immer nur dieselben Texte aufgerufen werden.

Positionen und Fähigkeiten gleichmäßig verwenden

Achten Sie beim Erstellen Ihrer Erweiterungen immer darauf, ...

- ... die einzelnen Positionen in etwa gleichmäßig in den Angriffen zu verwenden.
- ... die einzelnen Fähigkeiten der Spieler ebenfalls gleichmäßig zur Geltung kommen zu lassen.

Sie können das Spiel z. B. leicht aus dem Gleichgewicht bringen, wenn Sie den mitgelieferten Textmodus nur um Szenen erweitern, die kopfballstarke Spieler erfordern.

Vorhandene Angriffe verstehen

Am schnellsten lernen Sie das Erstellen von Angriffen, wenn Sie sich die bereits vorhandenen Varianten genau ansehen. Sie verstehen so sehr schnell, was wo gesetzt sein muss, damit der Angriff im Spiel fehlerlos abläuft. Achten Sie vor allem auf „Letzter Spieler am Ball", da dieser sowohl den Vorlagengeber als auch den Torschützen bestimmt.

Kopieren

Bevor Sie einen eigenen Angriff erstellen, sollten Sie sich unbedingt einen Überblick über die vorhandenen Varianten verschaffen. Durch geschicktes Kopieren können Sie fertige Bausteine (z. B. die Auswirkungen eines Schusses) immer wieder verwenden und sparen sich so viel Arbeit. Ein weiterer Vorteil: Die Basistexte sind getestet.

„Sonstige Ereignisse"

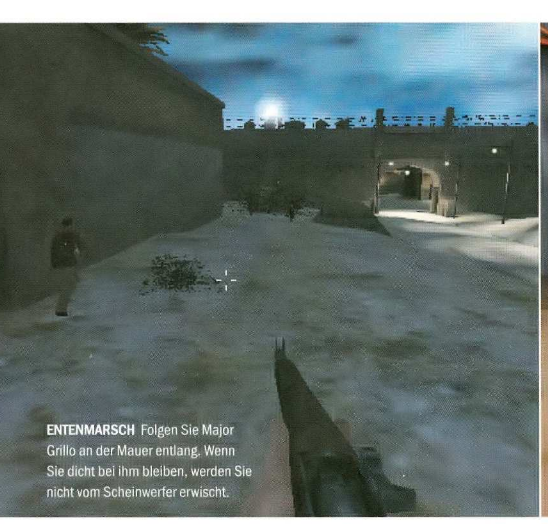
Unter dieser Rubrik können Sie auf einfache Weise lustige Ereignisse in das Spiel einbauen, die dann gelegentlich in den Spielverlauf eingestreut werden. So können Sie zum Beispiel bestimmte Tiere auf den Platz rennen und das Spiel unterbrechen lassen – oder sie integrieren vor dem Spiel Ihre Mitspieler und lassen diese z. B. mit Fahnen auf den Platz rennen. Mit wenigen Mausklicks können Sie so für witzige Überraschungen sorgen. GERALD KÖHLER

Einsatz

Auch die Einstellungen bei „Einsatz" können helfen, Ihre Texte abwechslungsreich zu gestalten.

Beispieleinstellung	Textbeispiel
Mindesteinsatz Angreifer hoch (z. B. 9)	1-ST kämpft und erreicht den Ball gerade noch vor der Auslinie ...
Mindesteinsatz Angreifer niedrig (z. B. 3)	1-ST setzt da erst gar nicht mehr nach und die Abwehr kann klären ...
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 9)	Aber 2-CD sprintet zurück und schlägt den Ball in letzter Sekunde von der Linie!
Mindesteinsatz Verteidiger hoch (z. B. 3)	Aber 2-CD bleibt einfach stehen und 1-ST drückt den Ball grinsend über die Linie!

Sie sollten dabei im Baum immer eine normale Variante, eine bei hohem und eine bei niedrigem Einsatz erstellen und dabei verschiedene Einsatzabstufungen verwenden. Auf diese Weise erzeugen Sie Angriffsbeschreibungen, die in hart umkämpften Spielen auch für entsprechende Texte sorgen.


ENTENMARSCH Folgen Sie Major Grillo an der Mauer entlang. Wenn Sie dicht bei ihm bleiben, werden Sie nicht vom Scheinwerfer erwischt.


MECHANIKER Durchtrennen Sie die roten Kabel in den Motoren der drei Lkws, um das erste Missionsziel zu erfüllen.

Medal of Honor - Allied Assault (dt.)

Granaten von links, Sperrfeuer von rechts ... in diesem Spiel müssen Sie überall mit Gefahren rechnen. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen weiter.

Mission 1: Operation Torch

Abschnitt 1: Die Ranger rücken vor

Wo muss ich hin?

Laufen Sie nicht vor Ihren eigenen Kameraden, sondern halten Sie sich immer hinter der Gruppe. Zum einen weisen Ihnen diese den Weg und zum anderen schießt Ihnen das Team nicht aus Versehen in den Rücken. Aber keine Angst: Wenn Sie bei einem Feuergefecht einen Ihrer Männer treffen, ist das nicht so schlimm, da Sie ihnen keine Verletzungen zufügen können.

Wie öffne ich die Tür im Innenhof der Anlage?

An der Stelle, an der Sie die Tür überprüfen müssen, geraten Sie in einen Hinterhalt. Bleiben Sie unter dem Vordach stehen und erledigen Sie den MG-Schützen, der aus dem Fenster auf Sie feuert. Warten Sie dann, bis ein feindlicher Soldat die Gittertür auf der gegenüberliegenden Seite des Hofs öffnet, und knallen Sie ihn ab. Stürmen Sie anschließend die Treppe hinter der Gittertür hinauf und klemmen Sie sich hinter das Maschinengewehr. Jetzt müssen Sie alle Gegner fertig machen, die sich auf dem gegenüberliegenden Dach verschanzt haben. Wenn kein weiterer Gegner mehr auftaucht, laufen Sie erneut in den Innenhof und nehmen die Maschinenpistole in die Hand. Dort stürmen einige Wachen durch die Tür, die Sie zuvor überprüfen sollten. Achtung: Sobald die Tür geöffnet ist, erscheinen weitere Wachen auf den Dächern des Innenhofs. Nachdem Sie alle Gegner ins Jenseits befördert haben setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie den nächsten Abschnitt erreichen.

Abschnitt 2: Die Rettungsmission

Wo befindet sich der Gefangene?

Warten Sie, bis der Lkw abgefahren ist, und schleichen Sie sich anschließend zu dem Eingang auf der linken Seite. Vorsicht: Auf dem Balkon im Süden steht ein Heckenschütze. Nachdem Sie diesen erledigt haben, werfen Sie eine Granate in den Hauseingang und befreien den Gefangenen im Stockwerk darüber. Dieser zeigt Ihnen den Weg zum nächsten Ziel.

Wie gelange ich unentdeckt an den Scheinwerfern vorbei?

An dieser Stelle müssen Sie ganz dicht hinter Ihrem Kollegen bleiben, um nicht von den Scheinwerfern erfasst zu werden. Wenn Sie auf die Scheinwerfer oder die Wachen schießen, eröffnen die Gegner sofort das Feuer und erledigen unter Umständen Ihren Begleiter. In der Anlage müssen Sie zuerst die Dokumente und anschließend die Sprengsätze beschaffen. Folgen Sie dem Agenten, der Sie zu den jeweiligen Räumen führt.

Abschnitt 3: Sabotage der Fahrbereitschaft

Wo befinden sich meine Ziele?

In dieser Mission sind Sie wieder auf sich alleine gestellt. Betreten Sie die Halle zur Ihrer Linken und zerschneiden Sie die roten Kabel in den Motoren der beiden Lkws. In der gegenüberliegenden Halle befindet sich ein weiterer Lkw, dessen Kabel Sie durchtrennen müssen. Wenn Sie die Halle verlassen, fährt ein Panzer aus seinem Unter-



AUFGEHALTEN Zerstören Sie dieses Hindernis so schnell wie möglich. Solange der Jeep nicht weiterfahren kann, erscheinen weitere Gegner.



SCHARFSCHÜTZE Sobald Sie den Schalter im Leuchtturm betätigt haben, fährt ein voll besetzter Lkw die Küstenstraße entlang. Versuchen Sie, schon einige Gegner vom Leuchtturm aus zu erledigen.

stand. Ignorieren Sie ihn und platzieren Sie einen Sprengsatz an dem Panzer, der sich noch im Unterstand aufhält. Nehmen Sie anschließend das M1 zur Hand und erledigen Sie die Wachen im Hof. Achten Sie besonders auf die Wache im Turm. Halten Sie so viel Abstand wie möglich, damit Sie einen Gegner nach dem anderen ungestört ins Visier nehmen können. Bringen Sie anschließend einen Sprengsatz am Panzer im Hof an. Im angrenzenden Lagerhaus befindet sich eine weitere Markierung, an der Sie einen Sprengsatz deponieren müssen.

Wie gelange ich an die beiden letzten Panzer?

Verlassen Sie im Anschluss die Halle und erledigen Sie die Wachen, die sich im Hof und auf den beiden Wachtürmen befinden. Tipp: Falls Sie noch nicht entdeckt wurden, warten Sie so lange, bis zwei Wachen neben den roten Tonnen stehen. Wenn Sie dann auf eine der Tonnen schießen, zerreißt es nicht nur die Tonnen, sondern auch die beiden Wachen. Nun können Sie ungestört die beiden letzten Panzer mit Sprengstoff versehen.

Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Nachdem Sie die beiden letzten Sprengsätze angebracht haben, läuft die Zeit für die Detonation ab. Nach Ablauf der Zeit fliegen alle deponierten Bomben in die Luft und aus der Tür stürmen einige Wachen. Achtung: Es kommen auch einige Wachen über den Hof und fallen Ihnen in den Rücken. Folgen Sie dann dem Gang und steigen Sie zu Ihrem Kameraden in den wartenden Jeep ein.

Abschnitt 4: Operation Torch

Auf welche Gegner muss ich besonders achten?

Zu Beginn dieser Mission sitzen Sie in einem Jeep und müssen das MG bedienen. Dabei gilt: Schießen Sie auf alles, was sich bewegt. Achten Sie aber vor allem auf die Gegner, die mit Raketenwerfern ausgestattet sind. Diese sollten Sie zuerst erledigen.

Worauf muss ich beim ersten Hindernis achten?

Das erste Hindernis besteht aus einigen Holzlatten und einer Kiste. Kümmern Sie sich vorerst nicht um die Gegner, sondern schießen Sie nur auf die Barrikade. Sobald Sie weiterfahren können, erscheinen keine weiteren Gegner. Wenn Sie weiterfahren, erscheint nach einiger Zeit ein Truck hinter Ihnen. Schießen Sie auf die Besatzung und nicht auf den Truck. Auch wenn der Truck weiterfährt, werden Sie nicht mehr beschossen.

Was mache ich beim Flughafen?

Solange Flugzeuge neben der Rollbahn stehen, erscheinen ständig neue Gegner. Zerstören Sie die Flugzeuge deshalb so schnell wie möglich. Um die startende Stuka brauchen Sie sich nicht zu kümmern, da Sie das Flugzeug erst in der Luft zerstören können. Wenn Sie es allerdings schaffen, alle anderen Jäger in einer Runde zu zerstören, können Sie sich in aller Ruhe um das Kampfflugzeug in der Luft kümmern.

Mission 2: Zerstörung von U-529

Abschnitt 1: Die geheimen Dokumente der Kriegsmarine

Wie gelange ich in die Anlage?

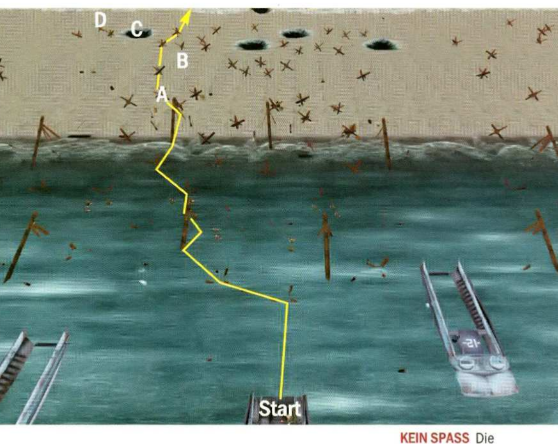
Erschießen Sie die drei Wachen am Tor mit dem Scharfschützengewehr und verstecken Sie sich dann bei den Felsen. Major Grillo öffnet Ihnen nach kurzer Zeit das Tor und wird anschließend von den Deutschen erschossen. Das können Sie aber nicht verhindern, da diese Sequenz geskriptet ist. Erledigen Sie auch die restlichen Gegner mit dem Scharfschützengewehr und gehen Sie dann in die Wachstube neben dem Tor. Dort finden Sie eine MP-40 und eine Erste-Hilfe-Flasche. Verlassen Sie anschließend die Stube und schleichen Sie an der südlichen Wand entlang in Richtung Süden. Achten Sie auf die Nischen zwischen den Baracken. Dort lauern einige Gegner.

Wo ist der Ausgang?

Kämpfen Sie sich durch das Erdgeschoss und verlassen Sie das Gebäude. Draußen warten einige Heckenschützen auf Sie – also seien Sie auf der Hut. Wenn Sie das MG sehen, müssen Sie geduckt dorthin schleichen, um nicht entdeckt zu werden. Bedienen Sie



ÜBERRASCHUNG Wenn Sie an der Wand entlangschleichen, können Sie einigen Gegnern unbemerkt in den Rücken fallen.



KEIN SPASS Die andere Seite erreichen Sie nur dann, wenn Sie von einem Hindernis zum anderen laufen und dahinter in Stellung gehen.

das MG und erledigen Sie zuallererst die Gegner, die in Ihre Richtung laufen, und anschließend die Soldaten im Wachturm. Jetzt müssen Sie die Schneerampe hinunterlaufen und die Lagerhalle stürmen.

Abschnitt 2: Zerstörung von U-592

Wie gehe ich vor?

Bei dieser Mission müssen Sie mit Bedacht vorgehen. Sie können zwar in Rambo-Manier durch den Level laufen, haben es dann aber wesentlich schwerer. Schnappen Sie sich deshalb zu Beginn der Mission die Uniform und den Ausweis und stecken Sie die Waffe weg. Um den Ausweis vorzuzeigen, müssen Sie die Feuertaste drücken.

Woher bekomme ich einen neuen Pass?

Nach der zweiten Passkontrolle gehen Sie an das Ende der Halle und die Treppe hinauf. Im folgenden Raum steht ein Feldwebel, den Sie aus dem Weg räumen müssen, da er sonst Alarm schlägt. Schnappen Sie sich dann den Pass vom Schreibtisch und passieren Sie damit die dritte Passkontrolle.

Was muss ich im U-Boot machen?

Schalten Sie zuerst die Wachen mit der schallgedämpften Pistole aus. Achten Sie darauf, dass die anderen Wachen das nicht bemerken. Stehlen Sie anschließend das Manifest aus dem Torpedoraum und installieren Sie den ersten Sprengsatz. Laufen Sie dann durch das komplette U-Boot und installieren Sie die zweite Sprengladung. Wenn das erledigt ist, verlassen Sie das Schiff, springen über die Reling auf das Deck und laufen die Gangway hinauf. Verschanzen Sie sich hinter der nächsten Tonne und eliminieren Sie alle Wachen in der Umgebung. Setzen Sie anschließend Ihren Weg fort und kämpfen Sie sich durch weitere Gegnerhorden hindurch.

Abschnitt 3: Flucht aus Trondheim

Wie gelange ich unbeschadet zum Zug?

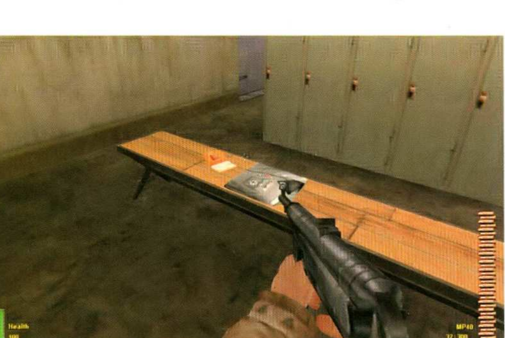
Nachdem Sie den Hof betreten haben, müssen Sie zuerst die Wache eliminieren, die sich hinter ein paar Kisten verschanzt hat. Laufen Sie anschließend weiter und erledigen Sie die andere Wache, die sich in Ihrer Nähe befindet. Generell sollten Sie nur auf Gegner schießen, die Ihnen in die Quere kommen. Wenn Sie sich umdrehen und versuchen, alle Gegner abzuknallen, werden Sie den Kürzeren ziehen, da diese in der Übermacht sind. Halten Sie sich rechts und laufen Sie zu Ihren Kameraden, die Ihnen Feuerunterstützung geben.

Mission 3: Operation Overlord

Abschnitt 1: Omaha Beach

Wie komme ich lebendig über den Strand?

Achten Sie auf das feindliche MG-Feuer. Es wird nach einer Attacke für etwa vier Sekunden eingestellt. Während dieser Pause müssen Sie zur nächsten Stellung sprinten. Folgen Sie den Einzeichnungen auf der Karte, bis Sie den Sanitäter erreichen. Nachdem Sie medizinisch versorgt wurden, laufen Sie weiter. Achten Sie aber auf die Granateinschläge bei Punkt B. Dort schlagen immer zwei



KARNEVAL IN NORWEGEN Wenn Sie sich die Uniform überstreifen und den Pass nehmen, können Sie unbehelligt die Anlage infiltrieren.



HINTERHALT
Legen Sie sich in einer der Ruinen auf die Lauer und knipsen Sie von dort die Gegner (X) aus.

SCHIESSBUDE
Die Gegner kommen von links und rechts angelaufen. Lassen Sie den Finger permanent auf der Feuertaste.

Granaten kurz hintereinander ein. Passen Sie den Zeitpunkt zum Loslaufen so ab, dass das MG-Feuer mit dem Einschlag der ersten Granate endet. Wenn Sie den Stacheldrahtzaun erreicht haben, müssen Sie von Punkt C die Rohrbomben bergen. Bei Punkt D finden Sie einige Erste-Hilfe-Flaschen.

Wie gelange ich in den Schützengraben?

Warten Sie, bis das erste Team losgelaufen ist. Wenn Ihnen der Captain dann den Befehl zum Stürmen gibt, schießen Sie zuerst auf die linke MG-Stellung und sprinten anschließend zum nächsten Krater. Dort finden Sie ein Scharfschützengewehr. Nehmen Sie nacheinander die Schützen aufs Korn und laufen dann schnell zum nächsten Krater. Vorsicht: Die eliminierten MG-Schützen werden nach kurzer Zeit durch neue ersetzt. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie den Schützengraben erreicht haben. Dort erledigen Sie den MG-Schützen und betreten den Bunker.

Abschnitt 2: Die Schlacht um Bocage

Wo sind die Alliierten?

Säubern Sie das Haus, bis alle Gegner erledigt sind. Daraufhin öffnet der Captain im zweiten Stock die Tür zu den alliierten Truppen. Bekämpfen Sie anschließend die Angreifer, die hinter dem Haus auftauchen. Nachdem das erledigt ist, laufen Sie ins Erdgeschoss, klemmen sich dort hinter das MG und feuern auf die zweite Angriffswelle. Nun müssen Sie der Straße folgen und bei der Kreuzung nach rechts gehen. Vorsicht: Bei dem Gutshof haben die Deutschen einen Hinterhalt vorbereitet. Schleichen Sie langsam um die Ecke, damit Sie die Schützen in der Scheune rechtzeitig entdecken.

Wo ist das Funkgerät?

Nehmen Sie den Heckenschützen im Turm aufs Korn und gehen Sie durch die Scheune. Hinter dem Turm liegt das Funkgerät. Begeben Sie sich danach wieder zur Kreuzung und setzen Sie das Fernglas ein, um über Funk einen Luftschlag gegen die Artilleriestellung anzufordern. Folgen Sie anschließend dem Weg hinter der zerstörten Artilleriestellung.

Was muss ich beim Sender machen?

Beim Sender nehmen Sie das M1 zur Hand und erledigen beide MG-Schützen. Deponieren Sie dann einen Sprengsatz an der Flakkanone und schwingen Sie sich hinter das MG. Kurz darauf tauchen einige Soldaten bei der Straße auf, die Sie unter Beschuss nehmen müssen. Gehen Sie danach zur Hauptstraße und fordern Sie einen weiteren Luftschlag gegen die zweite Artilleriestellung an. Nun müssen Sie nur noch die beiden Gegner im Schützengraben aus dem Weg räumen und hineinspringen.

Abschnitt 3: Die Jagd nach dem Nebelwerfer

Wie gehe ich gegen den Panzer vor?

Sie müssen vier Raketen auf den Panzer abfeuern, bevor dieser zerstört ist. Verschanzen Sie sich aber nicht unter einem Fenster, da der Panzer die Mauern in Schutt legt und Sie dadurch Schaden nehmen. Sie können aber auch warten, bis der Panzer eine Wand zerschossen hat, und anschließend einfach an dem Ungetüm vorbeilaufen.

Wie erreiche ich lebendig die Kirche?

Verschanzen Sie sich hinter der Mauer und knipsen Sie die Heckenschützen aus. Wenn ein Schütze erledigt ist, wird er durch einen zweiten ersetzt. Diesen fertigen Sie ebenfalls mit dem M1 ab. Sobald kein Gegner mehr das MG bedient, stürmen Sie die Kirche. Bei den Nebelwerfern gehen Sie ebenso vor. Erledigen Sie zuerst die MG-Schützen und stürmen Sie anschließend die Bunker. Achtung: Auf der Mitte des Feldes befindet sich ein Minenfeld. Halten Sie sich deshalb immer am Rand der Lichtung. Wenn alle Gegner am Boden liegen, installieren Sie jeweils einen Sprengsatz an den vier Nebelwerfern.

Mission 4: Hinter den feindlichen Linien

Abschnitt 1: Das Treffen mit der Resistance

Den Piloten aufspüren

Gleich in der Nähe des Startpunktes sind zwei Soldaten postiert. Pirschen Sie sich an der Böschung entlang und machen Sie kurzen Prozess mit ihnen. An der Kreuzung müssen Sie nach links. Am besten werfen Sie eine Granate über die Böschung, um schon mal einige Gegner aus dem Weg zu räumen. Sobald Sie der Pilot begleitet, sollten Sie zurück zur Kreuzung gehen und den nördlichen Pfad benutzen. Achtung, dort lauern einige Solda-

ten. Verwenden Sie am besten wieder Granaten, um mit den Landsern aufzuräumen.

Wie gelange ich an der Sperre vorbei?

Kurz vor der Kirche kommen Sie an einer Infanteriestellung vorbei. Sie müssen hier schnell reagieren, sonst wird Ihr Schützling durchlöchert. Rennen Sie kurz vor und werfen Sie nach Möglichkeit eine Granate über die Palisaden. Benutzen Sie ansonsten die Maschinenpistole, um die Gegner schnell wegzuputzen. Sobald Sie das feste MG erreichen, klemmen Sie sich dahinter und beobachten die Straße. Von Süden her kommt ein Truppentransporter. Bringen Sie den Lauf des MGs zum Glühen und schaffen Sie die Bedrohung beiseite.

Wo geht es in der Kirche weiter?

Wenn Sie es schließlich in die Kirche geschafft haben, müssen Sie dort noch einige Soldaten aus dem Verkehr ziehen. Schauen Sie sich dann in Ruhe den Steinaltar an. Auf der nördlichen Seite befindet sich unter der Platte ein roter Schalter. Drücken Sie ihn, um einen Geheimgang freizulegen, der zum Ziel führt.

Abschnitt 2: Der Scheinangriff

Die Panzer zerstören

Verlassen Sie vorsichtig den Lkw – beim ersten Panzer halten sich etliche Soldaten auf. Die Plätze für die Sprengladungen befinden sich jeweils an der Rückseite der Panzer. Vorsicht – in den Zelten können sich auch noch Gegner aufhalten. Wenn Sie die dritte Ladung angebracht haben, müssen Sie sich schnell in Deckung begeben. Warten Sie die Explosion der Panzer ab, bevor Sie weitergehen.

Die Weiche stellen

Wenn Sie auf die Gleisanlage gehen, beobachten Sie die Strecke genau, um den Schäferhund und den Soldaten rechtzeitig zu bemerken. Mithilfe des Scharfschützengewehres schalten Sie diese Bedrohung aus. Kurz vor dem Tunnel ist rechter Hand ein Bunker in den Hügel eingelassen. Nehmen Sie die darin wachenden Soldaten mit dem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Im Tunnel müssen Sie bei dem Durchgang nach rechts aufpassen, dort hockt ein MG-Schütze. Im nächsten Abschnitt führt ein schmaler Pfad nach Westen. Beobachten Sie aus großer Entfernung das Gelände. Schalten Sie die Patrouille hinter dem Zaun und den Schützen bei dem Suchscheinwerfer aus. Die Fässer sollten Sie zunächst ignorieren.

Was mache ich am Ende der Bahnanlage?

In der Nähe des Weichenhäuschens sollten Sie mit dem Zielfernrohr des Gewehrs sämtliche Fensterscheiben der Gebäude absuchen. So können Sie im Vorfeld schon jede Menge Gegner ins Jenseits befördern. Wenn Sie den Hebel in dem Häuschen umgelegt haben, müssen Sie noch einen Sprengsatz am Ende des Abstellgleises befestigen. Kehren Sie danach umgehend wieder nach oben zurück und springen Sie schnell auf die Ladefläche des offenen Lkws.

Abschnitt 3: Die Kommandozentrale

Ins Lager eindringen

Schleichen Sie sich durch die Scheune und erledigen Sie sämtliche Soldaten im Südosten und Osten mit dem Scharfschützengewehr. Achten Sie auf die rot-weiß gestreiften Wachhäuschen, dort befinden sich Alarmanlagen. Vermeiden Sie möglichst den Alarm, sonst haben Sie jede Menge Gegner am Hals. Begeben Sie sich abseits der Straße nach Westen und achten Sie dabei auf patrouillierende Soldaten.

Wo kann ich die Nachricht absenden?

Nachdem Sie die Tigerfibel gefunden haben, kämpfen Sie sich im selben Gebäude die Treppen hoch. Im obersten Stock finden Sie ein Zimmer, in dem ein Funkgerät auf dem Tisch steht. Damit können Sie den Funkspruch absetzen.

Wie gelingt mir die Flucht?

Fliehen Sie aus dem Haus nach Norden und schalten Sie dabei weitere Wachen mit dem Karabiner aus. Wenn Sie auf der Straße sind, müssen Sie extrem aufpassen, da sich die Gegner in den Büschen verstecken. Nachdem Sie das MG-Nest passiert haben, tauchen hinter Ihnen ständig neue Soldaten und Schäferhunde auf. Halten Sie sich vor allem die Hunde vom Leib und rennen Sie über die Steinbrücke



DEMUTSVOLL Wenn Sie vor dem Altar in die Knie gehen, können Sie den Schalter erkennen, der den Zugang zu den unterirdischen Gängen freigibt.



AUFGERÄUMT Schalten Sie an diesem Gebäude zuerst die Patrouille aus. Der Schütze oben beim Suchscheinwerfer ist zunächst nicht zu sehen. Zerstören Sie die Lampe, damit er aufgeschreckt wird.

zum Laster. Die Mission endet erst, wenn Sie auf der Ladefläche sind.

Mission 5: Der Tag des Tigers

Abschnitt 1: Die Heckenschützen

Durch die Ruinen kämpfen

Sie müssen in diesem Abschnitt sehr vorsichtig agieren. Hinter jeder Ecke lauern Scharfschützen. Laufen Sie auf keinen Fall auf offener Straße entlang, sondern bewegen Sie sich immer nahe an den Hauswänden. Behalten Sie vor allem Fenster in den oberen Stockwerken im Blick. Wenn Sie in die Häuser eindringen, behalten Sie die Kleiderschränke im Auge. Wenn sich in der Nähe Erste-Hilfe-Kästen befinden, können Sie davon ausgehen, dass ein Soldat aus dem Schrank springt, wenn Sie das Item aufnehmen.

Abschnitt 2: Den Königstiger stehlen

Wie wehre ich den Panzer ab?

Folgen Sie schnell Ihrem Kameraden und beziehen Sie am Fenster Stellung. Der Panzer rückt aus südwestlicher Richtung an, unterstützt von einigen Infanteristen. Pusten Sie diese zuerst mit dem Karabiner weg und wechseln Sie dann schnell zur Panzerfaust.

Wie gelange ich am sichersten zum Zielpanzer?

Wenn Sie die Straße entlangmarschieren, tauchen Flugzeuge auf, die ein Haus bombardieren. In den Trümmern lauern einige Gegner auf Sie. Im weiteren Verlauf müssen Sie sehr vorsichtig sein – fast in jedem Haus sind weitere Gegner versteckt. Sobald Sie an dem lang gestreckten Hotel angekommen sind, sollten Sie das Gebäude rechts umgehen – dort haben Sie mehr Deckung. Nachdem Sie mit Ihrer Gruppe unter dem Steinbogen hindurchgelaufen sind, sollten Sie das dahinter liegende Gebäude nördlich der Straße betreten. Kämpfen Sie sich durch die Ruinen durch. Sie gelangen so in eine marode Empfangshalle, die stark bewacht ist. Im Erdgeschoss ist ein Ausgang im Westen – dahinter steht der Panzer, den Sie stehlen sollen.

Abschnitt 3: Die Jagd nach dem Königstiger

Worauf muss ich in dieser Mission achten?

Die wichtigste Regel bei dieser Mission lautet: Augen und Ohren offen halten. Keine Bange, Ihr Panzer hat unbegrenzt Munition – Sie können daher jedes Gebäude sicherheitshalber in Schutt und Asche legen. So werden Sie nicht von Panzerabwehrsoldaten überrascht. Die Infanteriesoldaten können Sie ignorieren oder auch einfach darüber hinwegfahren. Sobald Sie einen gegnerischen Panzer oder ein Geschütz erspäht haben, müssen Sie schnell reagieren. Solange Sie vor dem Gegner zum Schuss kommen, hat der Gegner keine Chance, Ihnen etwas anzuhaben. Unübersichtlichen Stellen wie zum Beispiel Kreuzungen oder engen Kurven sollten Sie sich nur langsam nähern, um rechtzeitig gegnerische Fahrzeuge zu erkennen. Achtung – im zweiten Fluchtabschnitt sind einige Gegner sehr gut getarnt.

Abschnitt 4: Die Brücke

Wo postiere ich mich am besten, um den Angriff abzuwehren?

Wenn Sie die Brücke erreichen, können Sie sich an zwei verschiedenen Stellen postieren. Das Gebäude rechts der Brücke ist jedoch viel näher am Geschehen, deshalb sollten Sie dort Stellung beziehen. Sie werden nicht umhinkommen, die Soldaten auch mit der Maschinenpistole abzuwehren. Dies funktioniert aufgrund der kurzen Distanz zum Brückenzünder von der beschriebenen Position sehr gut. Bleiben Sie an dieser Stelle, um auch die anrückenden Panzer mit dem Fernglas anzuvisieren. Warten Sie mit dem Befehl zum Luftangriff immer, bis die gegnerischen Panzer anhalten, und drücken Sie dann die Feuertaste.

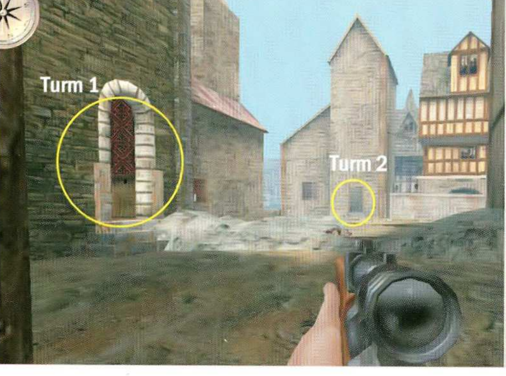
Mission 6: Die Rückkehr nach Schmerzen

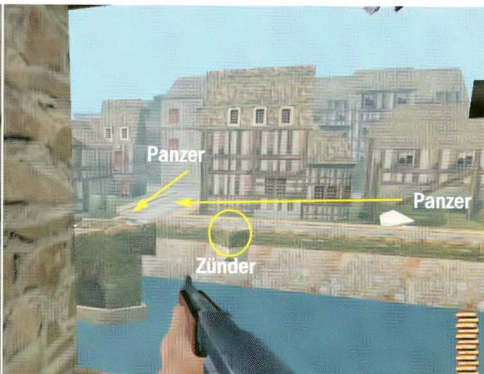
Abschnitt 1: Im Siegfriedswald

Die ersten beiden Geschütze zerstören

Marschieren Sie zunächst in westliche Richtung. Die Gegner sind im Wald nur schwer auszumachen – Sie müssen daher sehr vorsichtig sein. Suchen Sie deswegen den Horizont immer und immer wieder mit dem Zielfernrohr ab. Das erste Geschütz liegt auf einer Anhöhe und wird von mehreren MG-Nestern bewacht. Wenn Sie sich auf den Weg zum zweiten Geschütz machen, können Sie einen Graben ausnutzen, der Sie direkt zur Rückseite des Geschützes führt.

ANSICHTSSACHE Sie haben zwei Möglichkeiten, um den Angriff der Deutschen abzuwehren. Gehen Sie am besten in Turm 2 hinein (linkes Bild), dort sind Sie viel näher am Ziel und haben sowohl den Zünder als auch die anrückenden Panzer gut im Blick (rechtes Bild).





Kurz vor Ende dieses Abschnitts stoßen Sie auf einen Bunker. Benutzen Sie unbedingt das Scharfschützengewehr, um die Bunkerbesatzung aus sicherer Entfernung auszuschalten.

Das dritte Geschütz zerstören

Arbeiten Sie sich vorsichtig auf die Bunkeranlage zu. Der Eingang wird von einem MG-Nest bewacht. Im Inneren der Anlage müssen Sie sich nach einem Lagerraum umsehen. Dort führt eine Leiter nach oben zum Zielobjekt.

Abschnitt 2: Das Sturmgewehr

Was mache ich in der Bunkeranlage?

Gehen Sie in der Anlage zunächst nach rechts, wo Sie sich in dem Aufenthaltsraum eine Offiziersuniform klauen können. Holen Sie sich danach aus dem Raum neben dem Treppenhaus die Ausweispapiere vom Tisch. Stecken Sie nun die Waffe weg und gehen Sie die Treppe runter. Unten kommen Sie mithilfe der Uniform und der Papiere problemlos an den beiden Wachen vorbei. Die Tarnung wird allerdings nicht lange vorhalten, in der Regel können Sie jedoch alle Gegner schnell genug aus dem Weg räumen, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Arbeiten Sie sich durch die Anlage, um die Blaupausen und die Prototypwaffe zu bekommen.

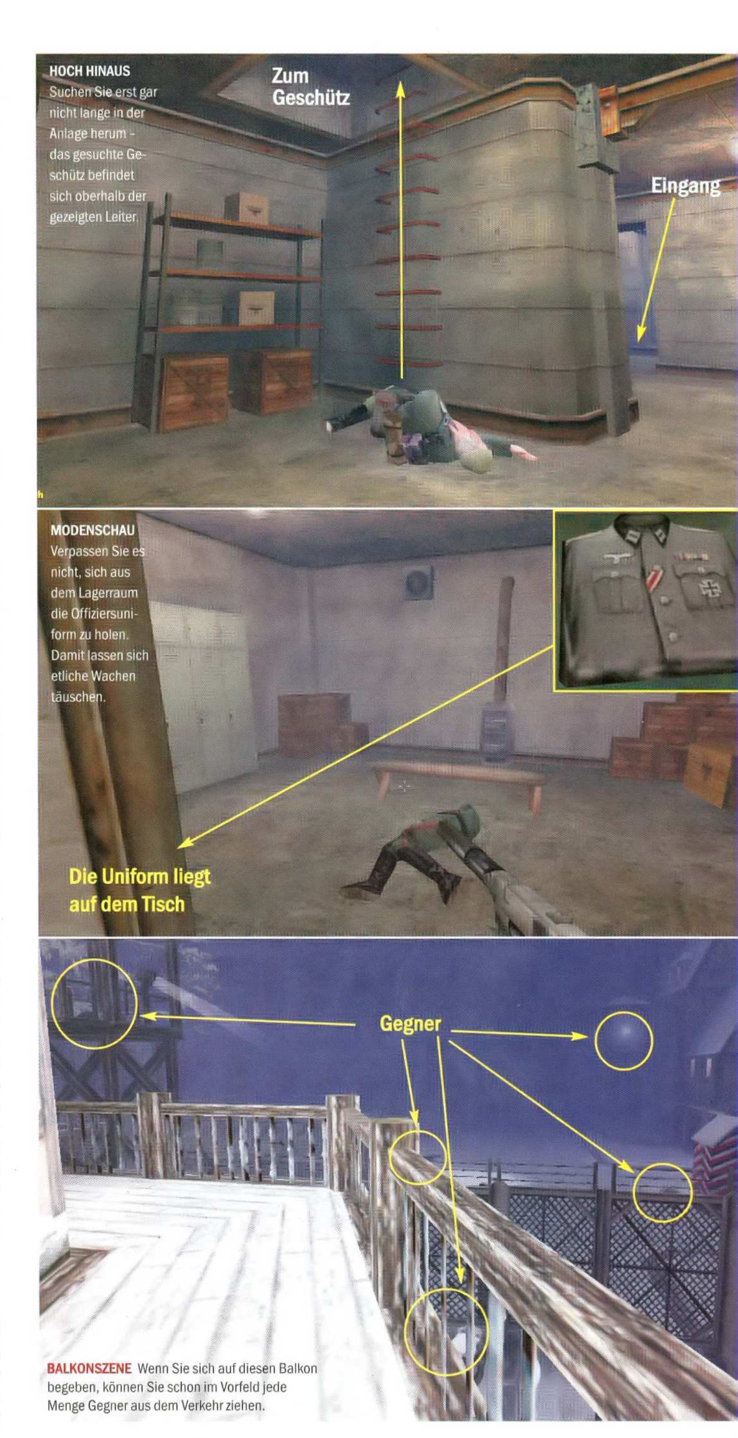
Wie entkomme ich mit der gestohlenen Waffe?

Achten Sie darauf, dass es zwei Kisten mit der gesuchten Waffe im Munitionsdepot gibt. Nehmen Sie alles mit, um mehr Munition zu haben. An einer der beiden Kisten finden Sie den Platz für den Sprengsatz. Halten Sie sich bei der Flucht nicht zu lange an einer Stelle auf, da ständig neue Soldaten auftauchen. Sobald Sie einige Gegner niedergestreckt haben, müssen Sie weiter Richtung Ausgang eilen. Laden Sie im Laufen nach. Je schneller Sie durch die Gänge rasen, desto weniger Gegner müssen Sie bekämpfen.

Abschnitt 3: Totale Funkstille

Der Weg zur Funkzentrale

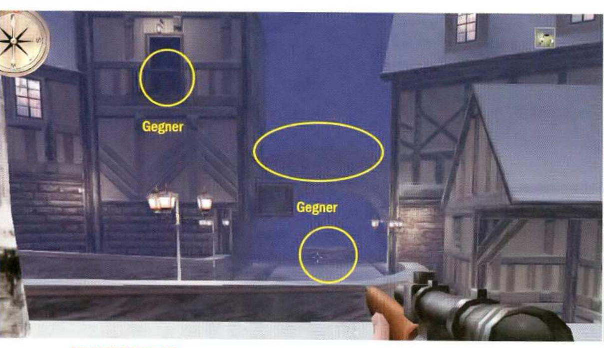
Wenn Sie in die Stadt eingedrungen sind, biegen Sie bei der ersten Möglichkeit nach Osten ab. Schleichen Sie an der linken Wand entlang



HOCH HINAUS Suchen Sie erst gar nicht lange in der Anlage herum – das gesuchte Geschütz befindet sich oberhalb der gezeigten Leiter.

MODENSCHAU Verpassen Sie es nicht, sich aus dem Lagerraum die Offiziersuniform zu holen. Damit lassen sich etliche Wachen täuschen.

BALKONSZENE Wenn Sie sich auf diesen Balkon begeben, können Sie schon im Vorfeld jede Menge Gegner aus dem Verkehr ziehen.



SCHWERER STAND Der Brückenzugang wird sehr stark bewacht. Bleiben Sie an der gezeigten Stelle in Deckung und erledigen Sie die Gegner mit Ihrem Scharfschützengewehr.



HUNDSGEMEIN Wenn Sie sich dieser Ecke nähern, müssen Sie mit einigen Soldaten hinter den Kisten rechnen. Außerdem lauert hier ein weiterer Hund.

und betreten Sie das Gebäude mit dem Schild „Kartenhersteller". Im ersten Stock führt eine Tür auf einen Balkon hinaus. Von dessen Ostende aus können Sie schon etliche Gegner bei der Funkzentrale ausschalten.

Wo muss ich die Sprengladungen platzieren?

Die ersten vier Plätze sind leicht zu finden. Jeweils zwei sind in den Funkhütten. Die beiden letzten Sprengladungen müssen Sie an den Antennenmasten anbringen, die sich hinter den Hütten befinden. Bei der anschließenden Flucht sollten Sie wieder schnellstens vorgehen, da immer neue Gegner auftauchen. Die Mission ist geschafft, wenn Sie aus dem Fenster des Zielgebäudes springen.

Abschnitt 4: Der Schmerzen-Express

Die Bahnstation finden

Nachdem Sie durch den Torbogen gegangen sind, sollten Sie nach links abbiegen und sich vorsichtig an der Mauer entlang bewegen. Halten Sie mithilfe des Zielfernrohres Ausschau nach Schäferhunden. In der Regel sind pro Hund noch zwei Soldaten in der Nähe. Die Mauer führt Sie in nördliche Richtung über eine kleine Brücke. Kurz danach stoßen Sie auf einen Durchgang, der wiederum in die Stadt führt.

Wie gehe ich bei der Bahnstation vor?

Sie müssen in diesem Abschnitt vor allem auf die vielen Wachtürme achten. Auf jedem Turm ist ein MG montiert. Wenn Sie zuerst die Scheinwerfer zerschießen, wird der jeweilige Schütze sofort auf Sie aufmerksam. Besser ist es, immer zuerst den Turmschützen auszuschalten.

Abschnitt 5: Sturm auf die Feste Schmerzen

Wie gehe ich in der Festungsanlage vor?

Benutzen Sie am besten die Schnellfeuerwaffen, um in den engen Gängen mit den Gegnern fertig zu werden. Platzieren Sie zuerst die drei Sprengsätze und machen Sie sich dann auf den Weg zu dem Ventil. Nachdem Sie es gedreht haben, müssen Sie auf dem Rückweg mit dem ständigen Auftauchen neuer Gegner rechnen. Verzetteln Sie sich daher nicht in Gefechte, indem Sie an einer Stelle stehen bleiben, sondern arbeiten Sie sich ständig in Richtung Fahrstuhl weiter. Merken Sie sich in diesem Abschnitt unbedingt den Weg, da Sie im letzten Level schnell aus der Festung fliehen müssen. Wenn Sie mit der Gasmaske unterwegs sind, sollten Sie den Karabiner einsetzen und sich sehr langsam bewegen. Die Gegner verstecken sich in der Regel hinter Säulen und in Nischen. Meistens können Sie durch das Zielfernrohr die Waffenläufe und damit die Standorte der Bösewichter erkennen.

Wie entkomme ich aus der Festung?

Nach der Explosion müssen Sie blitzschnell in Richtung Ausgang fliehen. Es gibt einige Abschnitte, die zeitkritisch gestaltet sind. Wenn Sie sich zu lange darin aufhalten, werden Sie vom Feuer und den Explosionen eingeholt. Zur Not laufen Sie in diesen Bereichen einfach an den Gegnern vorbei. Wenn Sie einen Abschnitt geschafft und etwas Ruhe haben, speichern Sie sofort ab. Bleiben Sie aber nicht zu lange stehen, da Sie sich sonst wieder endlosen Gegnerwellen stellen müssen. STEFAN WEISS/LARS THEUNE

WACHSAM Behalten Sie das Brückengebäude vor und hinter sich stets im Blick - an den Fenstern zeigen sich die gegnerischen Schützen.





UMSCHAU Trotz Kompassmarkierung ist die Orientierung in der Festung nicht immer leicht. Springen Sie über die Kisten, um zum gesuchten Ventilraum zu gelangen.

Medal of Honor: **Allied Assault (dt.)**

Sie haben sich durch die spannende Kampagne hindurchgearbeitet und wollen jetzt auch im Mehrspielermodus mitmischen? Kein Problem, wir verraten Ihnen die wichtigsten Grundlagen dazu.



RAKETENSTART Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie am sichersten zum Sprengsatz der V2-Rakete. Den zweiten Bombenplatz finden Sie im Kontrollraum.

Mehrspieler-Tipps

Wer kann eine Bombe legen bzw. entschärfen?

Jeder Spieler kann eine Bombe anbringen oder sie entschärfen. Im Gegensatz zum Kampagnenspiel brauchen Sie aber vorher keine Bombe zu finden, da jeder Spieler nach dem Start eine im Gepäck hat. Wenn Sie am Zielobjekt sind, brauchen Sie den Sprengstoff nicht auszuwählen, sondern müssen einfach nur die „Benutzen"-Taste fünf Sekunden gedrückt halten. Kurz darauf erscheint eine kleine Uhr, die wieder verschwindet, wenn Sie die Bombe scharf gemacht haben. Das Entschärfen der Bombe funktioniert auf die gleiche Weise, dauert aber länger. Zehn Sekunden die „Benutzen"-Taste drücken und Sie haben es geschafft.

Kann ich meine eigenen Leute verletzen?

Das kommt darauf an, ob auf dem Server „Friendly Fire" (ff) eingeschaltet ist oder nicht. Wenn Sie es nicht genau wissen, sollten Sie vorher Ihre Mitspieler fragen. Sie machen sich keine Freunde, wenn Sie mit Granaten um sich schmeißen und diese Ihre Kollegen treffen. Besonders im Runden-Modus ist es ärgerlich, wenn Sie bis zum nächsten Durchgang warten müssen, um wieder mitspielen zu können.

Woran erkenne ich meine Teamkameraden?

Durch die große Auswahl verschiedener Uniformen ist der Teamkollege häufig schwer vom Feind zu unterscheiden. Besonders wenn Sie auf einer niedrigen Detailstufe spielen, sehen die Uniformen identisch aus. Achten Sie deshalb auf das Zeichen über den Köpfen der Spieler. Wenn Sie aufseiten der Achsenmacht spielen, erkennen Sie Ihre Mannschaft an dem „Eisernen Kreuz". Über den Köpfen der Alliierten schwebt ein Stern.

Was soll ich tun, wenn ich verletzt bin?

Wenn Sie verletzt sind, sollten Sie sich auf die Suche nach einem Erste-Hilfe-Paket machen. Diese finden Sie an den Stellen, an denen einer Ihrer Leute bzw. vom anderen Team gefallen ist. Pro Kasten erhalten Sie einen Gesundheitsbonus von 50 Prozent. Nehmen Sie es aber nur dann auf, wenn Sie stark verletzt sind. Bei einem Gesundheitszustand von 90 Prozent sollten Sie die Kiste lieber für einen verletzten Kameraden liegen lassen – er wird es Ihnen danken. Achten Sie aber darauf, dass sich nicht der Gegner darüber hermacht.

Wie schütze ich mich vor Treffern?

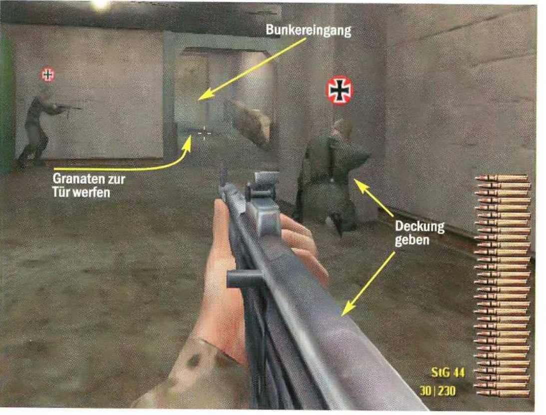
Sie haben die Möglichkeit, sich hinter Sandsäcken oder Mauern zu verschanzen. Dahinter sind auf jeden Fall Ihre Beine und der Unterleib geschützt. Wenn Ihr Magazin leer ist, können Sie auch in die Hocke gehen und Ihre Waffe nachladen, ohne vom Gegner getroffen zu werden. Wenn sich aber keine Deckung bietet, können Sie sich auch an eine Hausecke stellen und zur Seite lehnen. Sie können zwar trotzdem getroffen werden, geben aber nur wenig Zielfläche ab. Mit der richtigen Tarnung fallen Sie außerdem weniger auf.

Soll ich bei meinen Teamkameraden bleiben?

Laufen Sie nicht im engen Pulk herum. Gerade Anfänger, die die Karten noch nicht oder nur wenig kennen, neigen dazu, anderen Spielern hinterherzulaufen. Je größer die Truppe ist, desto mehr Abschüsse erzielt ein feindlicher Bazooka-Schütze oder ein Granatwerfer. Natürlich können Sie Ihrem Team folgen. Achten Sie aber darauf, dass Sie genügend Abstand zum Vordermann einhalten.

Wie trickse ich die Heckenschützen aus?

Nach einigen Spielstunden wissen Sie, wo sich die beliebten Scharfschützenpositionen befinden. Laufen Sie in einem Zickzackkurs darauf zu. Durch das ständige Hin- und Hergelaufe kann Sie der Heckenschütze nur schwer aufs Korn nehmen. Zusätzlich sollten Sie einige Salven auf ihn abfeuern. Auch wenn Sie ihn nicht treffen, kommt er sicherlich trotzdem ganz schön ins Schwitzen. Wenn Sie aber auch noch erfolgreich sind, verreißt er sein Ziel und trifft nichts mehr. Aber auch hier gilt wieder: Trennen Sie sich von Ihren Teammitgliedern. So muss der Heckenschütze erst einige Zeit suchen, ehe er den nächsten Gegner ins Visier bekommt.



KEIN DURCHKOMMEN So funktioniert perfektes Teamplay. Der Bunkereingang wird von der Dreiergruppe Axis-Soldaten mit allen Mitteln verteidigt.

Wie überlebe ich als Heckenschütze?

Der größte Fehler aller virtuellen Scharfschützen besteht darin, dass sie immer an der gleichen Position hocken bleiben. Gerade bei einem Deathmatch dauert es nicht lange, bis Ihre Opfer wissen, wo Sie sich aufhalten, da die Gegner nach kurzer Zeit wieder per „Respawn" aus dem Reich der Toten erwachen. Wechseln Sie deshalb häufig die Position.

Wo sitzt der Feind?

Bei **Medal of Honor: Allied Assault** sind die Gegner auf große Distanz schwer auszumachen. Besonders in einer dunklen Ecke sind sie vom Hintergrund kaum zu unterscheiden. Wenn Sie also beschossen werden, bleiben Sie ruhig und suchen Sie sich ein Versteck. Von dort aus können Sie dann vorsichtig die Umgebung absuchen und das verräterische Mündungsfeuer erkennen.

Waffenkunde

Welche Waffe soll ich nehmen?

Achten Sie zu Beginn einer Runde darauf, welche Waffen Ihre Teamkollegen bei sich tragen. Wichtig ist, dass nicht alle die gleiche Waffe benutzen. Wenn zum Beispiel jeder mit einem Scharfschützengewehr oder einer Bazooka herumläuft, haben Sie gegen das gegnerische Team schlechte Karten. Am besten ist es, wenn Sie eine Mischung aus allen Waffengattungen besitzen. Nutzen Sie dafür auch die Teamchat-Funktion reichlich aus.

Wie laufe ich schneller?

Wenn Sie sich für das Scharfschützengewehr oder die Bazooka entschieden haben, werden Sie feststellen, dass Sie nur sehr langsam laufen können. Wechseln Sie bei den gelegentlichen Sprints zur Pistole oder den Granaten. Dadurch rennen Sie schneller. Besonders zu Beginn der Runde ist es wichtig, vor den Gegnern eine gute Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

Was mache ich, wenn ich der letzte Überlebende bin?

Angenommen, Sie haben sich in einem Haus verschanzt und warten dort, bis sich die Gegner vor Ihr Visier bequemen. Prinzipiell ist das in Ordnung. Es sei denn, Sie sind der letzte Überlebende aus Ihrem Team. Denn dann kann ein solches Verhalten zu bösem Blut bei den Mitspielern führen. Laufen Sie stattdessen los und suchen Sie sich eine neue Waffe. Drücken Sie die Taste H, um die aktuelle Waffe wegzuwerfen, und sammeln Sie eine andere Waffe auf, mit der Sie auch auf kurze Distanz eine Chance gegen Ihre Gegner haben.

Wie setze ich Granaten am besten ein?

Wenn Sie einen Gegner hinter einer Ecke vermuten und ihm eine Granate vor die Füße werfen wollen, sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Nehmen Sie die Granate in die Hand und halten Sie die Feuertaste gedrückt. Da die Granate nicht explodiert, solange Sie sie in der Hand behalten, brauchen Sie sich nicht zu beeilen. Jetzt müssen Sie nur kurz um die Ecke schauen oder sich zur Seite lehnen und die Feuertaste loslassen. Anschließend bringen Sie sich wieder in Sicherheit und wechseln die Waffe. Dadurch haben Sie Zeit gespart und dem Gegner kaum Zeit gegeben, auf Sie zu feuern. Nachdem Sie die Levels einigermaßen kennen gelernt haben, wissen Sie auch, wo die Gegner zu Beginn der Runde auftauchen. Wenn Sie vor den Feinden an dieser Stelle sind, können Sie schon die Granate zur Hand nehmen und warten, bis die Gegner erscheinen.

Wozu brauche ich eine Pistole?

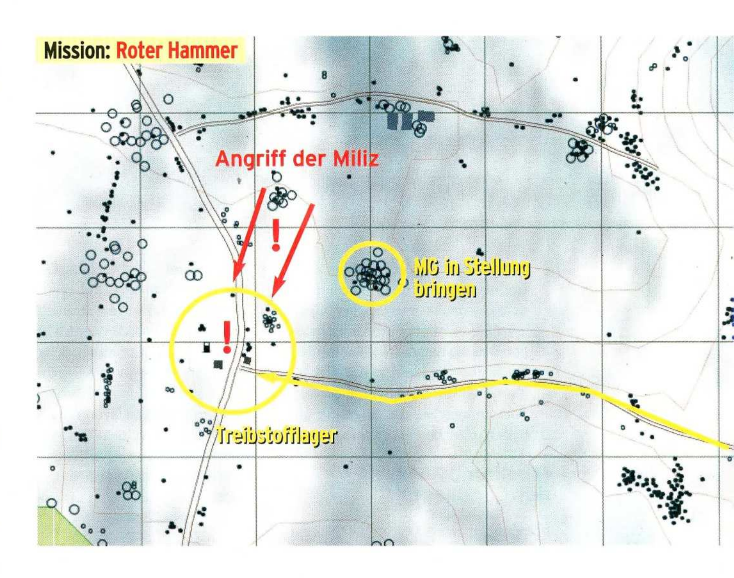
Sie schießt langsam, hat ein kleines Magazin und taugt nur auf kurze Distanz. Aber trotzdem hat sie schon so manchem Spieler das Leben gerettet. Wenn Sie als Scharfschütze aus unmittelbarer Nähe angegriffen werden oder das Magazin Ihrer Maschinenpistole leer ist, ist die Pistole Ihre letzte Chance. Setzen Sie diese Handfeuerwaffe aber nur im äußersten Notfall ein. STEFAN WEISS/LARS THEUNE



AUF DIE SPITZE Mithilfe der Räuberleiter können Sie vom Turmsims aus auf das Dach des Gebäudes steigen.

Operation Flashpoint: Red Hammer

Der Kampf um Everon, Malden und Kolgujew tobt erneut. Diesmal nehmen Sie allerdings auf der russischen Seite daran teil. Unsere Komplettlösung führt Sie zum Sieg.



Mission 1: Roter Hammer

Der Leuchtturm

Überlassen Sie Ihren Kameraden zunächst das Schießen rund um den Leuchtturm, sie können viel besser Zivilisten von Milizsoldaten unterscheiden. Nähern Sie sich dem Turm von links und nehmen Sie den liegenden Schützen (weiß gekleidet) aufs Korn.

Das Treibstofflager

Beim Sturm auf das Treibstofflager sollten mindestens vier Soldaten am Leben bleiben, um den nachfolgenden Angriff abwehren zu können. Sollte der MG-Schütze gefallen sein, schnappen Sie sich dessen Waffe und gehen Sie in dem kleinen Wäldchen nordöstlich vom Depot in Stellung. Dort können Sie der anrückenden Miliz auflauern.

Tyrone einnehmen

Wenn Sie auf Tyrone zumarschieren, halten Sie sich im Hintergrund. Der vorderste Mann wird meistens von den Heckenschützen getötet. Achten Sie vor allem auf die Fenster der Häuser – dort haben sich einige Schützen postiert. Schlagen Sie daher einen Bogen, wenn Sie sich dem Dorf nähern.

Mission 2: Beschäftigung

Treffen der Miliz

Nachdem Sie in Tyrone das Kommando übernommen haben, marschieren Sie mit Ihrer Truppe am besten links der Straße am Waldrand auf Saint Phillippe zu. Gegnerische Milizeinheiten ziehen Ihnen sicher auf der Straße entgegen – benutzen Sie immer wieder das Fernglas, um Ihren Kameraden rechtzeitig Ziele zuzuweisen. Stürmen Sie den Ort am besten aus südwestlicher Richtung. Sobald Ihre Verstärkung in Saint Phillippe eintrifft, steigen Sie in den Lkw.

Übungsgelände der Miliz

Fahren Sie mit dem Lkw in die Nähe der Kreuzung vor dem Übungsgelände. Steigen Sie schnell aus und gehen Sie mit Ihren Leuten in Deckung. Achtung – in dem Wäldchen gibt es versteckte Milizen! Arbeiten Sie sich vorsichtig weiter auf das Lager zu. Bleiben Sie mit Ihren Männern unten und lassen Sie die Gegner auf sich zukommen. Statt direkt in das Lager zu gehen, können Sie auch einige Handgranaten über den Holzzaun werfen, um die Feinde aufzuscheuchen.

Zivilflugplatz

Nähern Sie sich vorsichtig dem Zielgebiet. Auf dem Flugplatz steht ein Panzer, den Sie ausschalten sollten. Nutzen Sie auf jeden Fall die Deckung des Waldes östlich vom Flugplatz und greifen Sie die Miliz von dieser Seite an.

Mission 3: Babysitter?

Die Falle

Nachdem Sie in den Hinterhalt geraten sind, bleiben Sie erst mal beim Schuppen in Deckung. Holen Sie sich aus Ihrem Lkw die Panzerabwehrwaffe und zerlegen Sie damit den Panzer. In der näheren Umgebung lauern etliche Milizeinheiten, die Sie am besten von der südlichen Seite ausschalten. Dringen Sie in das Haus mit dem Zivilisten ein. Wenn Sie im Besitz der Autoschlüssel sind, holen Sie sich das Fluchtfahrzeug.

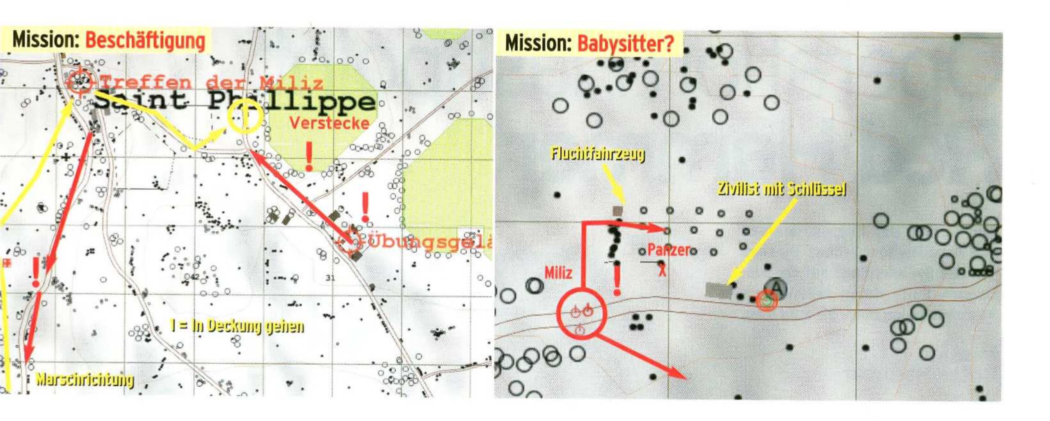
Die Weiterfahrt

Sie sollten nicht permanent auf der Straße fahren, sondern nach Möglichkeit durchs Gelände abkürzen, um weiteren Milizen aus dem Weg zu gehen.

Mission 4: Abwehr

Wie wehre ich den Angriff ab?

Flitzen Sie in eines der Zelte und holen Sie sich den Raketenwerfer. Ge-



hen Sie direkt in der Nähe der Zelte in Deckung und feuern Sie auf die Chinook-Helikopter. Sie benötigen zwei Raketentreffer pro Hubschrauber. Ihre Kameraden sollten mittlerweile auf der kleinen Anhöhe im Dorf Stellung bezogen haben. Von dort können Sie die Angreifer am besten unter Beschuss nehmen.

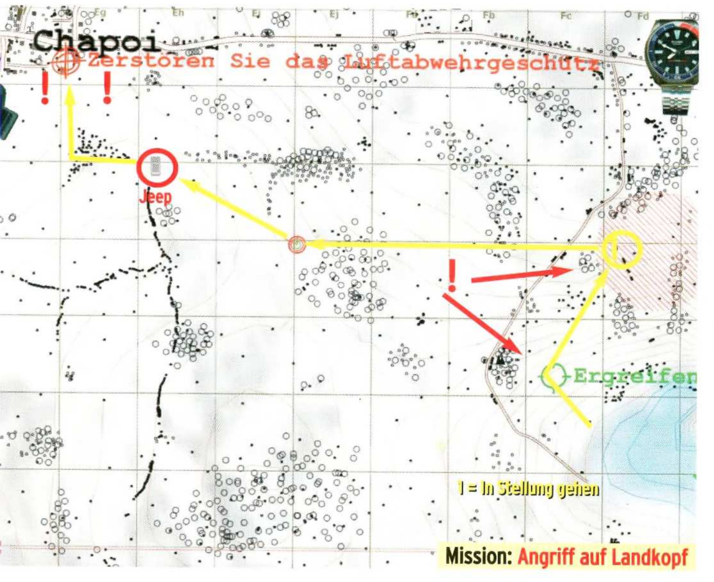
Mission 5: Angriff auf Landkopf

Die Landung

Sobald Sie den Strand erreicht haben, befehlen Sie Ihren Jungs, schnell den markierten Bereich auf dem Hügel zu erreichen. Gehen Sie dort in Stellung und erwarten Sie die anrückenden Streitkräfte. Machen Sie auch von der MG-Stellung am Hang Gebrauch. Schalten Sie zuerst gegnerische AT-Soldaten und Grenadiere aus. Werden Sie nicht ungeduldig, wenn die Mission längere Zeit nicht weiterzugehen scheint. Die amerikanischen Soldaten verstecken sich in den Gebüschen und sind mitunter schwer auszumachen.

Das Luftabwehrgeschütz

Beschaffen Sie sich zuerst eine LAW-Waffe (Gefallene untersuchen). Marschieren Sie vom Strand aus nach Nordwesten. Beobachten Sie die große Freifläche vor Chapoi genau – kurz vor dem Ort ist ein Jeep mit MG stationiert. Schalten Sie die Insassen aus. Lassen Sie Ihr Team dort in Stellung gehen. Kriechen Sie ziemlich genau aus südlicher Richtung auf die markierte Stelle des Geschützes zu. Ein Treffer mit der LAW schaltet das Geschütz aus. Ziehen Sie sich dann schleunigst zu Ihrem Team zurück und marschieren Sie wieder zum Strand.



Mission 6: Unter Beschuss

Nördliche Vulcans

Fahren Sie abseits der Straße Richtung Süden – so entgehen Sie dem Artilleriebeschuss am besten. Fahren Sie bis auf etwa 350 Meter an die nördliche Vulcan-Stellung heran und schalten Sie die Soldaten aus. Nähern Sie sich den Vulcans aus westlicher Richtung. In den Zelten finden Sie LAWs, falls Sie selber die Geschütze ausschalten möchten. Nehmen Sie nach der Zerstörung der Vulcans weitere LAW-Munition mit.

Südliche Vulcans

Fahren Sie direkt an der Küstenlinie entlang, bis zum Gitter Gf69. Dort können Sie sich hervorragend auf der Düne verschanzen. Setzen Sie Scharfschützengewehre ein, um die dortigen Soldaten aus dem Weg zu räumen. Bleiben Sie hinter der Düne in Stellung und lassen Sie die Gegner kommen. Von Ihrer Position aus können Sie die letzten beiden Vulcans zerstören.

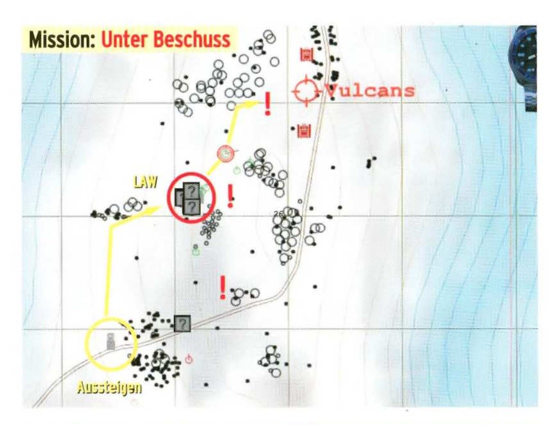
Mission 7: Scherben

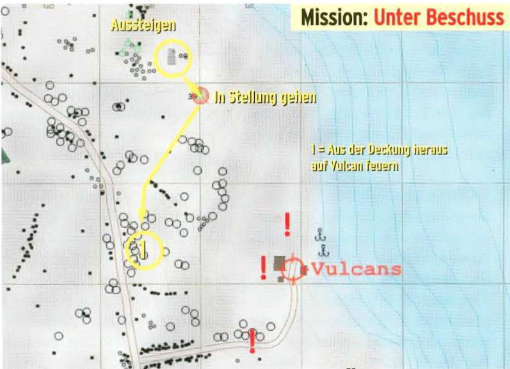
Das Versorgungslager befreien

Marschieren Sie abseits der Straße im Schutz der Büsche auf Houdan zu. Wenn Sie die Straße im Blick behalten, erkennen Sie rechtzeitig anrückende Soldaten. Von Houdan aus sollten Sie wieder abseits der Straße auf das Versorgungslager zumarschieren. Gehen Sie über die Planquadrate Fc54, Fb54 und Fa53 von hinten an das Lager heran. So können Sie die Gegner überraschen.

Die Panzer bekämpfen

Nachdem Sie den T72 repariert haben, sollten Sie sich selbst als Fahrer betätigen. Ihr Kamerad reagiert viel zu träge auf Ihre Befehle. Halten Sie auf der Straße vor der Kuppe (Fe/Ff47) und beobachten Sie die Gegend. Wenn Sie sich millimeterweise voranbewegen, können Sie die gegnerischen M60-Panzer anvisieren, ohne dass diese das Feuer erwidern können. Vier Panzer lauern dort. Eilen Sie danach sofort nach Houdan zurück und postieren Sie sich etwas abseits im Planquadrat Fe53. Dort können Sie den beiden letzten M60-Panzern auflauern, die auf der Straße von Süden her auf Sie zukommen.





Mission 8: Panzerrettung

Die Befreiung

Fahren Sie in Richtung Chapoi südlich der Straße entlang und verstecken Sie sich in den Gebüschen im Planquadrat Ei/Ej73/74. Von dort können Sie fast alle M60 ausschalten. Danach kümmern Sie sich mithilfe des Bord-MGs um die restliche Infanterie. Sobald Sie Ihre Kameraden befreit haben, lassen Sie die Soldaten zunächst nur den Lkw besteigen. Fahren Sie allein zum Treibstoffdepot und säubern Sie es vom M113 und den Soldaten. Jetzt rufen Sie Ihre Truppen und lassen sie in die Panzer steigen.

Mission 9: Rückhut

Panzer abfangen

Schicken Sie die beiden unterstützenden Panzer ins Planquadrat Bf82 und lassen Sie die Einheiten dort Stellung beziehen. Sie selbst kümmern sich um die anrückenden



STRANDSPIEL Von der Düne aus haben Sie eine optimale Sicht auf die gegnerische Basis. Vorsicht, bei den Bäumen lauern Schützen!



PANZERKNACKER Wenn Sie vorsichtig navigieren, können Sie den taktischen Vorteil der Geländeerhöhung voll ausnutzen.



Panzereinheiten im Nordosten. Wenn Sie diese Bedrohung erfolgreich beseitigt haben, eilen Sie dem Konvoi hinterher. Sie erhalten eine Funkmeldung, wenn alle feindlichen Panzer vernichtet worden sind.

Die Boote beschützen

Sie sollten sich auf jeden Fall beeilen, um vor dem Konvoi am Strand zu sein. Verlassen Sie den Panzer und steigen Sie in die Shilka um. Klemmen Sie sich hinter das Bordgeschütz. Ihre Panzer lassen Sie seewärts sichern und die ankommenden Boote unter Feuer nehmen. Beobachten Sie genau Ihren Radar, um den ankommenden Helikopter schnell ausschalten zu können. Je früher Sie den Vogel vom Himmel holen, umso besser. Schwieriger, aber nicht unmöglich, ist der Kampf Panzer gegen Helikopter. Im Test wurde der feindliche AH1 jedoch mehrfach mit einem gezielten Panzerschuss zerstört.

Mission 10: Gestrandet

Vulcans finden und zerstören

Marschieren Sie zunächst nach Norden. Im Planquadrat Ff21 befindet sich ein Munitionslager nebst einigen Soldaten. Erledigen Sie die Gegner und schnappen Sie sich das Nachtsichtgerät, die Mine sowie die LAW. Schleichen Sie zum Planquadrat Fg18. Befehlen Sie Feuerpause, damit die patrouillierenden Soldaten um das Lager herum nicht alarmiert werden. Kriechen Sie zur südwestlichen Vulcan, um die Mine zu platzieren. Zerstören Sie aus sicherer Entfernung die nordöstliche Vulcan und zünden Sie sofort danach die Bombe. Bleiben Sie in Deckung und schalten Sie mithilfe Ihres Kameraden die aufgebrachten Amerikaner aus.

Hubschrauber stehlen

Nachdem Sie den Helikopter erfolgreich gestohlen haben, fliegen Sie zur Landebahn im Südosten. Verlassen Sie sich nicht auf Ihren Bordschützen, sondern schalten Sie auf manuelles Feuer. Fliegen Sie anschließend im Tiefflug und recht langsam über die Landebahn und nehmen Sie die am Boden stationierten Helikopter unter Dauerfeuer. Achtung, am Boden ist auch ein AA-Soldat stationiert! Allerdings ist seine Munition begrenzt und Sie können ihn getrost ignorieren.

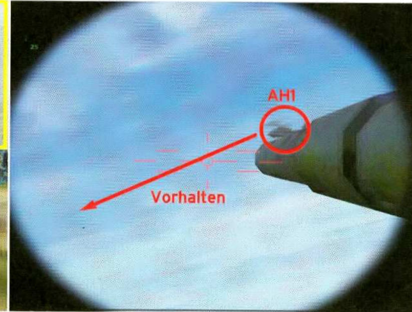
Mission 11: Zu Boden gegangen

Den Tanklaster stehlen

Sie müssen bei dieser Mission äußerst vorsichtig zu Werke gehen. Bewegen Sie sich bäuchlings Richtung Norden. Sie müssen mit etlichen Soldaten rechnen, die sich Ihnen nähern. Ihr Sanitäter sollte unbedingt am Leben bleiben, sonst wird es noch schwieriger. Halten Sie sich unmittelbar hinter dem Flugplatzausgang westlich. Nähern



BUSCHKRIEG Zwischen den Büschen ist Ihr T72 hervorragend getarnt und kann so die feindlichen Panzer aufs Korn nehmen (1).



VOGELFANG Einen Helikopter mit dem Panzer vom Himmel zu holen, ist keine leichte Sache, aber es freut einen tierisch, wenn es klappt.

Sie sich dem Lager von Südwesten her und schalten Sie so viele Soldaten wie möglich aus. Achtung – sobald Sie einen Treffer gelandet haben, sollten Sie Ihren Standort verlassen, da die Gegner sehr gut schießen und Ihren Standort sofort unter Feuer nehmen!

Konvoi 1 zerstören

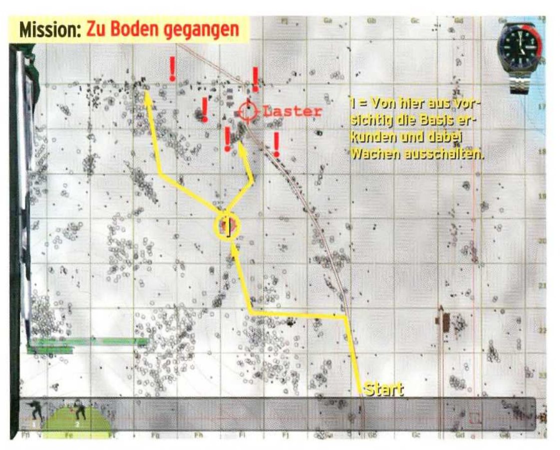
Sie haben für diesen Missionsteil nicht viel Zeit – fliegen Sie Vollgas und möglichst tief zum Konvoi. Schalten Sie als Erstes die Vulcan aus und erst danach die Panzer. Führen Sie Ihren Angriffsflug möglichst tief aus und überfliegen Sie den Konvoi der Länge nach. Feuern Sie auf jeden Fall manuell, da Ihr Bordschütze nur schlecht trifft.

Soldaten abholen

Ihre Treibstoffanzeige ist zwar im gelben Bereich, allerdings sollte der Sprit für den Rest der Mission genügen. Wenn Sie der knappe Treibstoff nervös macht, legen Sie einfach einen Tankstopp am Flugplatz ein, von dem aus Sie gestartet sind. Danach können Sie in aller Ruhe die abgeschnittenen Soldaten herausholen.

Konvoi 2 zerstören

Auch der letzte Teil der Mission ist zeitkritisch – beeilen Sie sich, den Panzerverband zu erreichen, und knöpfen Sie sich wieder zuerst die Vulcan vor. Sie sollten für diesen Missionsteil noch rund 70 bis 80 Raketen an Bord haben, dann können Sie den Verband unter Dauerbeschuss nehmen und ihn auseinander nehmen.





GANZ RUHIG Wenn Sie Ihren Helikopter gut beherrschen, stellt das Ausschalten der Konvois kein großes Problem dar. Feuern Sie beim Überfliegen Ihre Raketen ab.

Mission 12: Mord

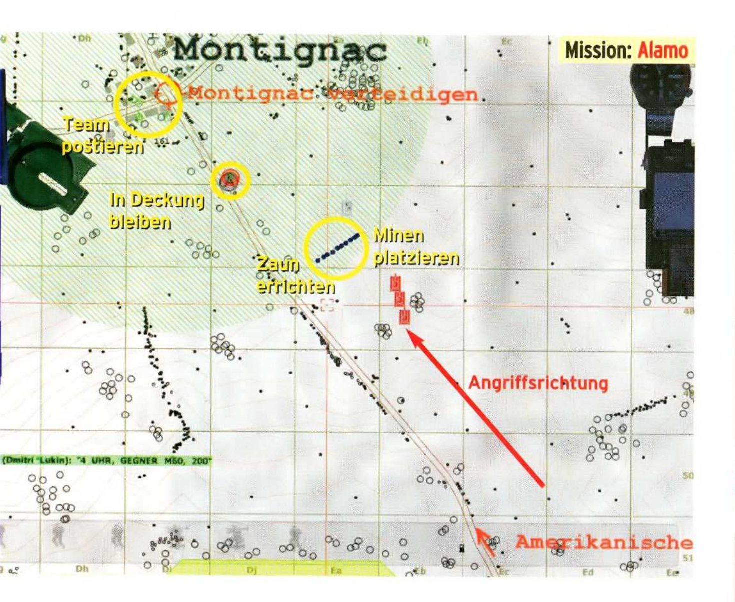
Das erste Opfer

Marschieren Sie mit Ihrem Kameraden schnell in Richtung Westen zur Straße zwischen Saint Louis und La Trinite. Im offenen Gelände befinden sich mehrere Patrouillen. Schalten Sie diese aus und tauschen Sie Ihre Dragunov gegen eine SteyrAug und eine LAW. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie mit der erbeuteten LAW den General aus Saint Louis eliminieren. Warten Sie, bis der M113 mit dem General an Bord die Straße passiert.

Häuserkampf in La Trinite

Nähern Sie sich aus nordöstlicher Richtung La Trinite. Die beiden Ge-





Die Verteidigung von Montignac

Die erste Angriffswelle besteht aus einem M1A1 – sollte er nicht von den Minen erledigt werden, setzen Sie den Raketenwerfer ein. Die zweite Welle besteht aus drei M60-Panzern, die dritte Welle aus zwei M113 und die vierte aus vier M60-Panzern. Wenn Sie die Minen und den Zaun richtig platziert haben, fahren die Panzer gegen die Sperre und lösen dabei die Minen aus. Von Ihrem Standort aus können Sie den Fortgang gut beobachten. Zünden Sie Verzögerungsminen und erledigen Sie verbliebene Panzer mit dem Raketenwerfer. Ihre Kameraden sollten sich auf die abgesetzten Fallschirmtruppen und weitere Infanterie stürzen.

neräle halten sich in der Regel in einem Gebäude im Südwesten des Ortes auf. Wenn Sie im Besitz Ihrer Dragunov sind, können Sie versuchen, sich den beiden Offizieren von Südwesten her zu nähern. So können Sie schon aus großer Entfernung zuschlagen. Wenn Sie bei dieser Variante kein Glück haben, sollten Sie es mit einem Nahkampf zwischen den Häusern versuchen. Schnappen Sie sich am besten eine SteyrAug oder ein M16-Gewehr eines Gegners und schleichen Sie sich direkt in den Ort. In einigen Gebäuden finden Sie Granaten und LAWs, die Sie im Kampf einsetzen können.

Mission 13: Alamo

Vorbereitungsphase

Seien Sie unbesorgt: Der Angriff findet erst statt, nachdem Sie die Funkmeldung abgesetzt haben. Sie können daher in aller Ruhe die Verteidigung planen. Lassen Sie Ihr Team im Dorf mit Blickrichtung Südsüdost Stellung beziehen. Errichten Sie im Sektor Ea47 eine Panzersperre (siehe Karte). Platzieren Sie davor Minen bzw. Verzögerungsminen. Legen Sie bei den Büschen an der Straße im Planquadrat Dj46 ein Munitionsdepot an und bewaffnen Sie sich mit dem Raketenwerfer.

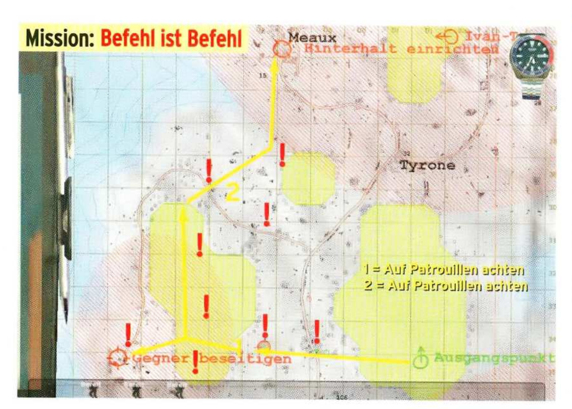
Mission 14: Befehl ist Befehl

Das Krankenhaus befreien

Begeben Sie sich mit Ihrer Truppe nach Westen über die Straße in den Wald. Vorsicht, es gibt dort einige Patrouillen! Auch im Wald sind Sie vor feindlichen Soldaten nicht sicher – halten Sie die Augen offen. Sie können sich behutsam an das Hospital heranschleichen, wenn Sie die vielen Büsche ausnutzen. Beseitigen Sie alle Infanteristen und das Missionsziel ist erfüllt.

Den Hinterhalt legen

Marschieren Sie wieder in den Wald zurück und halten Sie sich nördlich, bis Sie Planquadrat Dc30 erreichen. Beobachten Sie aufmerksam die freie Fläche, wenn Sie den Wald verlassen, es gibt dort etliche Patrouillen.



Mission 15: Dunkler Pfad

Das erste Opfer

Schleichen Sie schnurstracks nach Norden und achten Sie auf Patrouillen in der Gegend. Wenn Sie im Quadrat Dc39 angelangt sind, können Sie von der erhöhten Position alle Wachen in der Nähe ausknipsen. Robben Sie zu den Gebäuden, zwischen denen sich der Offizier aufhält.

Das zweite Opfer

Schnappen Sie sich den Jeep in Gravette und fahren Sie mit ihm am Waldrand Richtung Süden. Parken Sie den Jeep am Waldrand im Planquadrat Da46. Robben Sie von hier



zur markierten Stelle. Es gibt hier etliche Patrouillen. Wenn Sie Ci46 erreicht haben, können Sie von dieser Position den Offizier am Feuer erledigen. Schleichen Sie sich dann umgehend wieder zu Ihrem Jeep.

Zum Bauernhof

Düsen Sie mit dem Jeep die nördliche Küstenstraße entlang und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Ca43 aus. Schleichen Sie durch den Wald nach Westen Richtung Bauernhof. Achten Sie auf die patrouillierenden Fahrzeuge! Geben Sie keinen Schuss ab, sondern robben Sie an den Wachen vorbei, die um den Bauernhof verteilt sind. Wenn Sie den Zaun erreichen, ist die Mission geschafft.

Mission 16: Zorn

Das erste Lager

Schleichen Sie sich nach Norden und achten Sie auf die Patrouillen auf der Freifläche. Begeben Sie sich vorsichtig in den Bereich Ee47 und schleichen Sie sich von der Westseite in das Lager. Drinnen sollten Sie nach Möglichkeit keinen Schuss abfeuern, da sonst Alarm ausgelöst wird. Platzieren Sie eine Bombe unter einem Tanklaster und schleichen Sie sich in eines der Munitionszelte im Ostteil des Lagers. Dort legen Sie den zweiten Sprengsatz. Füllen Sie Ihren Rucksack mit einem RPG-Raketenwerfer und drei Raketen. Verzichten Sie auf die Verzögerungsminen. Schleichen Sie zum BRDM. Zünden Sie die Sprengsätze und nutzen Sie das entstehende Chaos, um schnell mit dem BRDM zu verduften.

Das zweite Lager

Fahren Sie, wie auf der Karte gezeigt, schnell nach Osten und steigen Sie am Waldrand im Quadrat Fa46 aus. Schleichen Sie sich durch den Wald und dringen Sie im Schutz der Bäume (Fc47) durch den Südeingang in die Basis ein. Vorsicht – es patrouilliert ein Jeep in der Gegend! Gehen Sie dieser Bedrohung aus dem Weg. Feuern Sie im Lager schnell mit dem Raketenwerfer auf den parkenden Tanklaster und hauen Sie in den Wald ab.

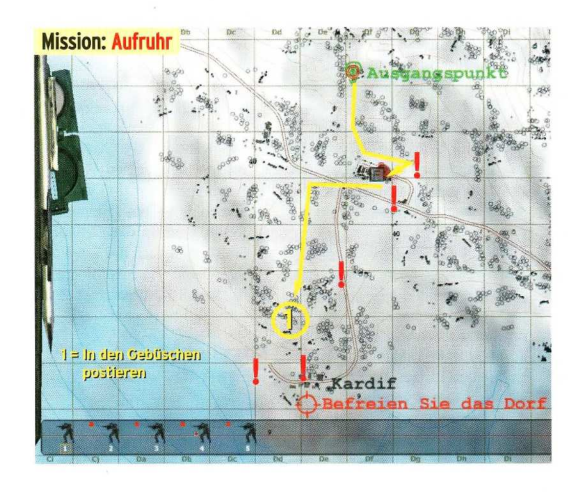
Den Hubschrauber zerstören

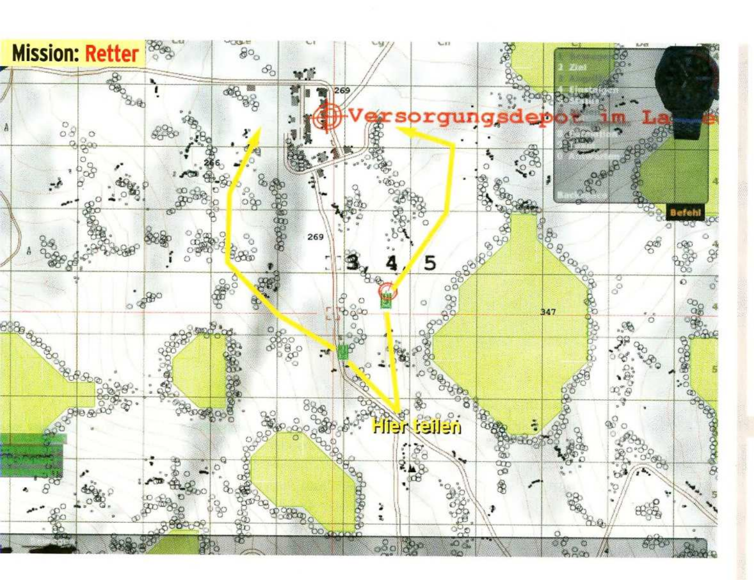
Benutzen Sie Ihren geparkten BRDM und fahren Sie nördlich um den Wald herum und an der zweiten Basis vorbei nach Süden. Ignorieren Sie alle Gegner und stellen Sie das Fahrzeug im Planquadrat Fd52 am Waldrand ab. Sie müssen jetzt äußerst vorsichtig an das dritte Lager heranschleichen – es wimmelt hier nur so von Soldaten. Am südlichen Waldrand von Fe52 können Sie mit zwei schnellen Raketenschüssen die beiden Helikopter zerstören. Machen Sie sich danach schleunigst aus dem Staub. Wenn Sie es schaffen, wieder Ihr Fahrzeug zu benutzen, haben Sie es auf der Flucht wesentlich leichter. Ansonsten bleibt Ihnen nur der Fußmarsch durch die Wälder zum Zielpunkt.

Mission 17: Aufruhr

Waffen besorgen

Beobachten Sie die Freifläche und lassen Sie die gegnerische Patrouille vorbeiziehen. Danach rennen Sie zum Lagerzaun in Df72 hinunter und bewegen sich auf den Eingang zu. Erledigen Sie die an der Ecke postierten Wachen und rennen Sie am BMP vorbei ins Lager. Nachdem Sie sich mit Waffen versorgt haben, zerstören Sie schnellstens den BMP. Beim Verlassen des Lagers müssen Sie sich um die Patrouille kümmern.





Das Dorf befreien

Arbeiten Sie sich auf das Plateau im Planquadrat Dd75 vor und lassen Sie Ihre Männer mit Blick zum Dorf in Stellung gehen. Von dieser Position aus können Sie fast die gesamte Dorfbewachung ausschalten. Schleichen Sie sich zum Dorf hinab – an der Südseite steht ein T72, den Sie zerstören müssen. Die Mission ist beendet, wenn Sie alle feindlichen Kräfte eliminiert haben.

Mission 18: Retter

Unterstützung leisten

Eilen Sie schnurstracks in das kleine Lager im Quadranten Df72 und schalten Sie die Panzerbesatzungen aus. Schnappen Sie sich die beiden Panzer und fahren Sie damit am Strand entlang. Vorsicht – Sie bekommen es mit einigen T80 und T72 zu tun! Nutzen Sie die Geländelage der Kuppen aus, um die Gegner rechtzeitig ins Visier nehmen zu können.

Sicherung des Depots

Fahren Sie die Serpentinenstraße hoch. Wenn Sie die Kreuzung bei Cg51 erreicht haben, biegen Sie links ab. Fahren Sie dort aber nicht auf der Straße weiter, sondern teilen Sie Ihre Panzer auf. Einer sollte sich dem Depot von links, der andere von rechts nähern. Der Missionsteil ist erst erfüllt, wenn alle gegnerischen Einheiten ausgelöscht wurden. Nutzen Sie die Lkws, um Ihre Panzer aufzutanken beziehungsweise zu reparieren. Erbeuten Sie einen weiteren Panzer, den Sie dann alleine steuern!

Waffenkammer einnehmen

Fahren Sie mit Ihren Panzern abseits der Straße in Richtung Waffenkammer und postieren Sie sich auf dem Plateau im Planquadrat Bj43. Von dort können Sie sowohl den Helikopter als auch die T72 unter Beschuss nehmen. Stürmen Sie mit allen drei Panzern zum Lager runter und schalten Sie den BMP bei der Kommandantur aus. Sollten Sie Munition oder Heilung benötigen, dringen Sie zunächst in die Waffenkammer ein und beschaffen Sie sich alles Nötige von den Nachschubfahrzeugen.

Den Kommandanten erledigen

Fahren Sie mit den Panzern zur Kommandantur und schalten Sie alle Soldaten aus. Dringen Sie mit Ihrem Team in das Gebäude ein. Sie können auch das Gebäude mit Ihren Panzern zertrümmern, dabei dürfte der Kommandant ebenfalls das Zeitliche segnen.

Mission 19: Gegen die Zeit

Sergei befreien

Sie dürfen sich nicht auf allzu lange Gefechte einlassen. Brausen Sie einfach die Küstenstraße entlang. Sie müssen dabei durch das feindliche Lager, da links und rechts der Basis je ein großes Minenfeld ist. Wenn Sie die Serpentinenstraße erreichen, sollten Sie einen kurzen Stopp einlegen und auf jeden Fall die beiden Hubschrauber ausschalten. Tun Sie das nicht, werden Sie auf der Steigungsstrecke aus der Luft auseinander genommen. Kurz vor dem Gefangenenlager sind noch zwei BMPs versteckt, die Sie auch schnellstens ausschalten sollten. Im Lager selbst sorgen Sie mit dem Bord-MG für Ruhe.

Die Flucht

Falls Sie Sergei befreit haben, ohne die Helikopter zu zerstören, empfehlen wir Ihnen, für die Rückfahrt die Shilka zu benutzen. Allerdings haben Sie damit schlechte Karten gegen feindliche Panzer. Sie sollten dann lieber eine Alternativroute über die nördlich vom Gefangenenlager liegende Straße nehmen. Ansonsten brausen Sie mit dem Panzer die Küstenstraße zurück. Sollte die Durchfahrt durch die feindliche Panzerbasis versperrt sein, müssen Sie sich den Panzern und BMPs stellen.

Mission 20: Heimlicher Plan

Die Vorbereitung

Marschieren Sie in das Lager hinein. Sie müssen sich lediglich von den herumlaufenden Offizieren fern halten, dann passiert Ihnen nichts. Sie können den späteren Angriff noch unterstützen, indem Sie außer den drei Bomben zusätzliche Verzögerungsminen im Lager platzieren. Sie finden davon eine Menge in den Munitionskisten.

Der Angriff und die Festnahme

Zünden Sie aus sicherer Entfernung die Bomben und Ihre Minen (falls gelegt). Geben Sie den Amerikanern den Befehl zum Angreifen. Jetzt brauchen Sie nur noch in aller Ruhe aus Ihrem Versteck in den Büschen heraus den Fortgang des Angriffs zu beobachten. Natürlich können Sie auch Ihre amerikanischen Kameraden unterstützen – Sie müssen am Ende ohnehin in das Lager, um die beiden Offiziere lebend festzunehmen.

STEFAN WEISS

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Herzlich willkommen auf dem Wolfensteiner Burgfest. Damit es eine nette Feier wird, haben wir alle Räumlichkeiten und Bewohner für Sie unter die Lupe genommen. Das Resultat können Sie auf den folgenden sechs Seiten nachlesen.

Allgemeine Tipps

Wie finde ich die Secrets und Schätze?

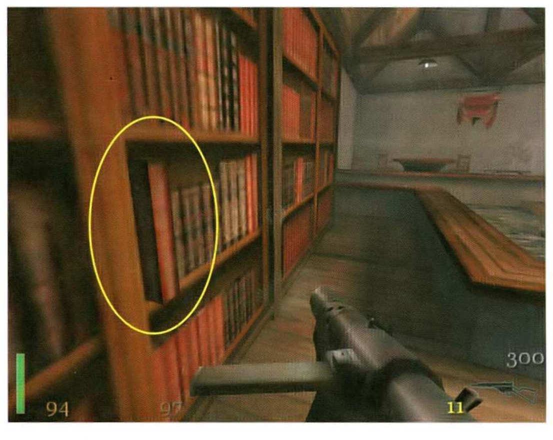
Entweder finden Sie die Schätze in Geheimräumen oder sie liegen sichtbar auf Ihrem Weg. Die Geheimräume sind ebenfalls unterschiedlich schwer zu finden. Einige entdecken Sie schon, wenn Sie Flaggen zerschneiden oder ein Bild von der Wand schießen. Andere hingegen müssen Sie mit den verschiedensten Mechanismen öffnen. Diese reichen von einem einfachen Knopf bis zu einer bestimmten Hebelkombination. Wenn Sie ohne Hilfe alle Geheimräume aufstöbern wollen, müssen Sie alle Räume genau überprüfen und sämtliches Inventar zerstören, das Sie finden. Werfen Sie auch gelegentlich einen Blick unter die Tische.

Wozu dienen die Stühle?

Eigentlich dienen die Stühle nur dazu, höher gelegene Orte zu erreichen, wie zum Beispiel versteckte Schalter oder Ähnliches. Sie können einen Stuhl aber auch dazu verwenden, um auf einen Gegner einzuschlagen, womit Sie aber keinen großen Schaden anrichten.

Wie schleiche ich mich an?

Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Anschleichen ist, dass Sie genau wissen müssen, wo sich die Gegner aufhalten. Bevor Sie einen Raum betreten, sollten Sie sich neben eine Ecke oder einen Durchgang stellen und sich zur Seite lehnen. So können Sie die Gegner ausmachen, ohne dass diese Sie sehen. Wenn eine Tür im Weg ist, sollten Sie sich neben diese stellen, sich zur Seite lehnen und sie öffnen. Dadurch verhindern Sie, dass Sie in einen Raum platzen, in dem sich einige Gegner aufhalten. Denken Sie auch daran, dass Sie entweder die Taste zum Schleichen drücken oder die „Auto-Run"-Funktion deaktivieren.



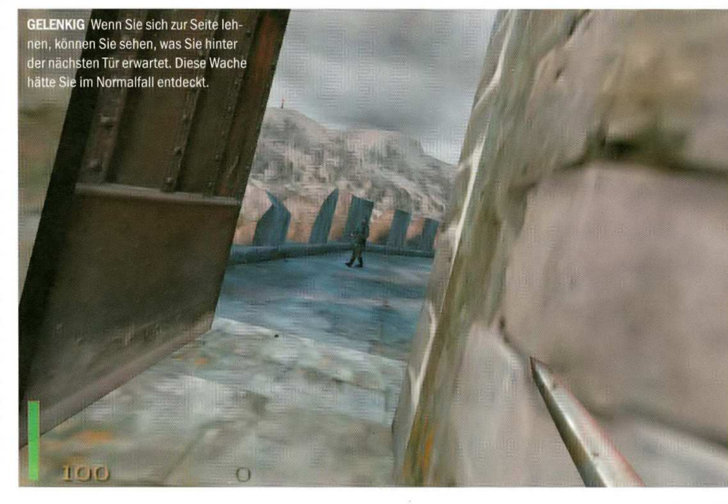
BÜCHERWURM Aus der Entfernung kaum zu erkennen: Nur wenn Sie dicht herangehen und von der Seite schauen, erkennen Sie das hervorstehende Buch.

Soll ich die Türen eintreten?

Sie haben die Wahl zwischen drei Arten, die Türen zu öffnen. Wenn Sie eine Tür eintreten, verursacht dies den meisten Lärm und lockt Gegner an. Wenn Sie einen Hinterhalt legen wollen, ist das die beste Möglichkeit. Wenn Sie laufen, öffnen Sie die Tür mit durchschnittlicher Lautstärke. Es werden nur Wachen aufmerksam, die in der unmittelbaren Nähe stehen. Wenn Sie aber schleichen, bemerken die Wachen Sie nur dann, wenn sie in die Richtung der Tür schauen.

Kann ich schießen, wenn ich mich zur Seite lehne?

Eigentlich nicht. Aber ein Bug im Spiel erlaubt es Ihnen, dies mit dem Flammenwerfer zu tun. Stellen Sie sich dazu sehr dicht an eine Ecke und lehnen Sie sich zur Seite. Wenn dann die blaue Flamme aus dem Flammenwerfer faucht, können Sie feuern. Dadurch bewegen Sie sich aber automatisch wieder in die Grundposition zurück. Drücken Sie deshalb nur sehr kurz auf den Feuerknopf. Diese Taktik hat zwei weitere positive Eigenschaften:



GELENKIG Wenn Sie sich zur Seite lehnen, können Sie sehen, was Sie hinter der nächsten Tür erwartet. Diese Wache hätte Sie im Normalfall entdeckt.

Zum einen verbrauchen Sie dabei keinen Sprit und zum anderen werden keine Wachen alarmiert.

Was mache ich, bevor ich den Level verlasse?

Wenn Ihr Gesundheitszustand schon einen kritischen Zustand erreicht hat, sollten Sie sich nach Erste-Hilfe-Päckchen und einer Rüstung umschauen, denn den nächsten Level starten Sie genauso, wie Sie den letzten verlassen haben.

Habe ich einen Vorteil, wenn ich nicht schieße?

Die ersten Missionen lassen sich wesentlich einfacher spielen, wenn Sie nur das Messer einsetzen. Dadurch umgehen Sie die meisten Feuergefechte. Im späteren Verlauf des Spiels können Sie aber nur noch einige Passagen mit dem Messer säubern, da Sie den Blicken der Gegner kaum noch ausweichen können.

Wozu dienen die Gespräche?

Die Gespräche sind nicht nur unterhaltsam, sondern Sie erfahren auch nützliche Dinge zur Story. Belauschen Sie deshalb alle Gespräche bis zum Ende. Wenn das Gespräch beendet ist, entfernt sich auch meist einer der beiden Redner, so dass Sie den übrig gebliebenen hinterrücks erledigen können.

Wie setze ich Granaten ein?

Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Nach dem vierten Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie die Sprengladung kurz nach dem Entsichern werfen, kann es sein, dass der Gegner die Granate entweder wieder zu Ihnen zurückkickt oder diese sogar aufhebt und zurückwirft. Um das zu vermeiden, behalten Sie – je nach Reichweite – die Handgranate bis zum dritten Ticken in der Hand und werfen Sie sie erst dann zum Gegner. So hat Ihr Kontrahent keine Möglichkeit, die Granate zurückzuschleudern. Dabei gilt: Je weiter der Gegner entfernt ist, desto früher müssen Sie die Granate werfen.

Wozu dienen die Ritterrüstungen?

Eine Ritterrüstung ist die Alarmanlage des Mittelalters. Wenn Sie eine dieser Rüstungen anrempeln, stürzt diese mit einem Höllenlärm zu Boden. Dadurch locken Sie sämtliche Wachen aus einem großen Umkreis an. Machen Sie deshalb einen großen Bogen darum. Außerdem nehmen Sie Schaden, wenn eine Rüstung auf Sie stürzt.

Kann ich den Alarm ausschalten?

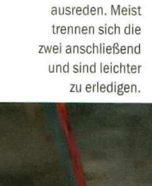
Wenn eine Wache den Alarm auslöst, können Sie diesen an den Wandkästen deaktivieren, die wie Gegensprechanlagen aussehen. Um einen Alarm zu vermeiden, können Sie die Kästen auch im Vorfeld zerstören.

Soll ich auf den Kopf zielen?

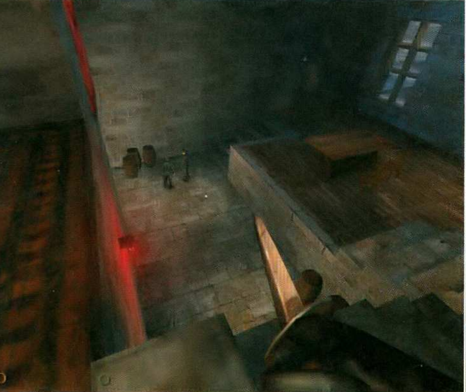
Sie sollten nur dann auf den Kopf zielen, wenn die Wache Sie noch nicht entdeckt hat. Während eines Feuergefechts zieht Ihr Fadenkreuz nach oben, sobald Sie getroffen werden. Dadurch schießen Sie über den Gegner. Zielen Sie deshalb auf den Oberkörper. Wenn Sie dabei getroffen werden, zieht das Fadenkreuz zwar nach oben, Sie treffen aber den Kopf.

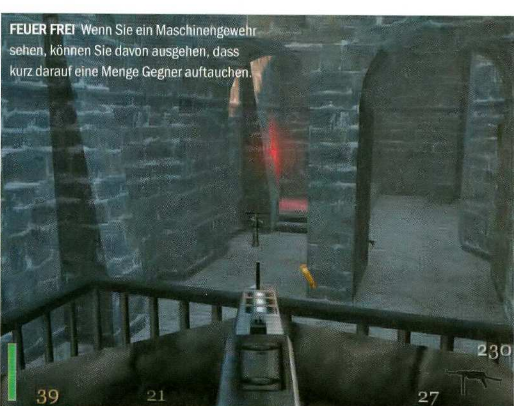
Wie bekämpfe ich die Zombies?

Sie treffen auf zwei Arten von Zombies. Die wirksamste Waffe gegen beide Gattungen ist der Flammenwerfer. Wenn Sie allerdings nicht genügen Sprit besitzen, haben die Zombies auch andere Schwachstellen. Gegen die unbewaffneten setzen Sie Granaten und die Maschinenpistole ein. Laufen Sie dazu auf den Gegner zu, um die Wirkung und die Trefferrate zu steigern. Schießen Sie dann so lange, bis er in alle Einzelteile zerspringt. Passen Sie aber auf, dass Ihnen der Zombie nicht zu nahe kommt. Andernfalls traktiert er Sie mit Fausthieben. Der bewaffnete Untote ist fast immun gegen Ihre Schusswaffen, da die Geschosse an seinem Schild abprallen. Die wirksamste Waffe gegen diesen Gegner ist das Messer, wobei Ihnen der Einsatz einiges an Geschick abverlangt. Laufen Sie auf den Gegner zu und stechen Sie so lange auf ihn ein, bis der Zombie mit seinem Schwert ausholt. Treten Sie in diesem Augenblick einige Schritte zurück und warten Sie ab, bis er seine Attacke beendet hat. Laufen Sie dann wieder auf ihn zu und setzen Sie erneut das Messer ein. Dieser Gegner zerfällt aber nicht in seine Einzelteile, sondern geht einfach nur zu Boden. Wenn Ihnen mehr als ein Gegner dieser Gattung gegenübersteht, müssen Sie sich einen schmalen Gang suchen, in dem die Gegner nicht aneinander vorbeikommen.



NETTER PLAUSCH Lassen Sie die beiden Wachen ausreden. Meist trennen sich die zwei anschließend und sind leichter zu erledigen.





FEUER FREI Wenn Sie ein Maschinengewehr sehen, können Sie davon ausgehen, dass kurz darauf eine Menge Gegner auftauchen.

Geheimräume Teil 1

Mission 1, Teil 1:

1. Laufen Sie das zweite Treppenhaus hinunter. Unten befindet sich eine Bretterwand, die Sie zerstören können. Hinter der Wand befindet sich etwas Munition.

2. Im Funkraum, in dem Sie auch das Fernglas finden, müssen Sie die Flagge zerschneiden, um an das Versteck zu gelangen.

3. In dem Mannschaftsquartier, in dem zwei Wachen vor dem Kamin stehen, befinden sich zwischen den Betten einige lose Steine, die Sie zerstören müssen.

4. An der Stelle, an der die Wachen den Boden zerschießen, springen Sie auf die untere Etage und zerstören die morsche Wand.

5. Im Kaminraum müssen Sie einen der beiden Wandkerzenhalter drehen, damit sich der Kamin zur Seite schiebt.

6. Im großen Bankettsaal, in dem ein großes Reißbrett steht, müssen Sie das Bild an der Wand zerstören.

7. Im Gang nach dem Bankettsaal ist eine Geheimtür, die sich durch einen Druck auf den Steinquader daneben öffnen lässt.

Mission 1, Teil 2:

1. Gleich zu Beginn gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Ganges ist ein Raum mit Kamin. Schieben Sie dort das Bild zur Seite und betätigen Sie den dahinter liegenden Schalter. Zerstören Sie dann die Flagge über dem Kamin und schieben Sie einen Stuhl davor. Steigen Sie auf den Stuhl und springen Sie hoch. Sie gelangen nicht auf den Kamin, können aber die Schätze aus dem Versteck schnappen.

2. Im Weinkeller befindet sich ein Regal, das sich nicht bewegen lässt. Gehen Sie zwischen die beiden Fässer und drücken Sie den losen Stein in die Wand.

3. Wenn Sie den Brief von Sekretär Gierig finden, müssen Sie die Pinnwand hinter sich zerstören, um zwei Goldbarren freizulegen.

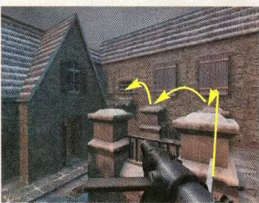
4. In der Nähe des dritten Geheimraumes ist eine Tür mit einer roten Lampe darüber. Betreten Sie den Raum und schießen Sie auf die Fässer, damit die Wand einstürzt.

Mission 1, Teil 3:

Keine Schätze oder Geheimräume

Mission 2, Teil 1:

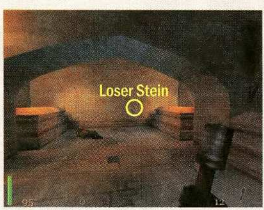
1. An einer Stelle der Karte unterhalten sich zwei Soldaten vor einem Haus. Nach kurzer Zeit wird einer der beiden von seinem Vorgesetzten hereingerufen. In diesem Raum müssen Sie das herausstehende Buch ins Regal schieben, damit sich im Boden eine Treppe bildet.



Einige versteckte Orte sind nur mit viel Geschick erreichbar. Hier müssen Sie über einige Säulen auf einen Balkon springen.

2. Im Vorhof zum Stall befindet sich ein Balkon, auf dem zwei Erste-Hilfe-Päckchen liegen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie auf die Brüstung neben der Treppe und von dort auf den nächsten Pfeiler springen. Von diesem gelangen Sie mit einem Sprung auf den Balkon.

Mission 2, Teil 2:



An der markierten Stelle befindet sich ein loser Stein, den Sie in die Wand schieben müssen. Anschließend öffnet sich ein Durchgang.

1. Gehen Sie in den Raum, in dem sich vier Sarkophage befinden. An der hinteren Wand ist ein loser Stein, den Sie in die Mauer drücken müssen. Laufen Sie anschließend in die Haupthalle und links in den Geheimraum. Dabei müssen Sie sich beeilen, da sich die Steinplatte nach kurzer Zeit wieder senkt und den Durchgang verschließt.

Mission 2, Teil 3:

1. Nach dem Start folgen Sie dem Gang. In dem Raum, in dem sich die Sektenmitglieder eine Auseinandersetzung mit den Zombies liefern, befindet sich ein großes Kreuz. Wenn Sie dieses zerstören, stürzt es auf den Boden und reißt ein großes Loch in die Wand, durch das Sie in einen geheimen Raum gelangen. Zerstören Sie das Kreuz nicht mit dem Messer, da es Sie sonst erschlägt.

2. Im vorherigen Teil waren in dem Geheimraum drei Symbol-Platten untereinander an der Wand angebracht. Von oben nach unten gesehen bilden sie die Reihenfolge, in der Sie die Schalter bei den drei Fallen betätigen müssen. Die jeweiligen Symbole finden Sie auch über den Zugängen zu den Fallen. Die Reihenfolge lautet: Auge, Vogel, Ankh-Kreuz. Anschließend fahren Sie auf der Säule zur nächsten Ebene und betätigen dort den Schalter. An den Stellen, an denen die Zombies aus der Wand steigen, befinden sich auch die Zugänge zu dem Geheimraum.

Mission 2, Teil 4:

1. Im oberen Teil der Kathedrale müssen Sie sich nach einem defekten Geländer umschauen. Von dort aus können Sie auf den südlichen Teil der Galerie springen.

Mission 3, Teil 1:

1. In dem Lager befindet sich ein Gebäude, das Sie nicht durch die Tür betreten können. Am Dach ist ein Stromkabel befestigt, das zu einem anderen Haus reicht. Springen Sie unter dem Kabel auf die Kisten und von dort aus auf das Kabel. Nun müssen Sie langsam zur Dachkante balancieren und auf das Dach springen. Wenn Sie sich zu schnell bewegen, stürzen Sie ab. Auf dem Dach angekommen, springen Sie durch die Dachluke ins Innere des Hauses und schießen auf den Gasbehälter, in dem sich der Schatz befindet.

Mission 3, Teil 2:



Zerstören Sie zuerst die Karte an der Wand und drücken Sie danach den Knopf unter der Tischplatte.

1. Nachdem Sie über die einstürzende Brücke gelaufen sind, gelangen Sie in einen Raum mit einer Landkarte. Zerstören Sie die Karte und werfen Sie einen Blick unter den Tisch. Dort finden Sie einen Knopf, mit dem Sie den Geheimraum öffnen können.

(Fortsetzung S. 150)

Geheimräume Teil 2

Mission 3, Teil 3:
1. In dem Raum, in dem sich eine Werkbank und andere Handwerksgeräte befinden, ist im Boden ein Gitter eingelassen. Wenn Sie das zerstören, gelangen Sie durch den darunter liegenden Lüftungsschacht in einen Geheimraum.

Schätze: Die beiden Schätze liegen im Funkraum auf dem Tisch.

Mission 3, Teil 4:
Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 4, Teil 1:
1. Im letzten Gebiet, kurz vor Ende des Levels, müssen Sie einen Metallträger hinauflaufen. Von dort aus springen Sie auf die Reste des Fußbodens im ersten Stock. Hier finden Sie einige nützliche Gegenstände.

Mission 4, Teil 2:
Keine Geheimräume oder Schätze



Springen Sie von der Terrasse hinunter auf den Wagon. Durch die Luke gelangen Sie zum Geheimraum.

Mission 4, Teil 3:
1. Nachdem Sie die beiden Türen entriegelt haben, gelangen Sie durch eine der beiden Türen auf eine Dachterrasse. Wenn Sie über die Brüstung springen, landen Sie auf dem Zug im Hof. Einer der Wagons hat eine Dachluke, durch die Sie ins Innere gelangen. Dort finden Sie zwei Schätze.

2. Vor Verlassen des Levels müssen Sie sich auf der zweiten Ebene auf das Geländer stellen und von dort auf die gegenüberliegende Plattform springen. Von dort aus erreichen Sie mit einem Sprung eine weitere Plattform, die in einen geheimen Raum führt.

Mission 4, Teil 4:
1. Gleich zu Beginn des Levels stehen ein paar Gasflaschen an der Wand, mit denen Sie einen Geheimraum freisprengen können.

2. Bei den Monsterkäfigen um die Ecke sehen Sie ein Gitter mit einigen Gegenständen dahinter. Schießen Sie durch das Gitter auf die Wand, bis diese einstürzt. Schießen Sie anschließend auf das Monster, das Sie nun durch die zerstörte Wand sehen. Wenn das Vieh erledigt ist, können Sie den Käfig öffnen und durch die zerstörte Wand in den Geheimraum gehen.

3. Kurz vor dem U-Boot-Dock, im Torpedo-Lagerraum, springen Sie ins Wasser und zerbrechen das Gitter hinter den Röhren. Tauchen Sie den Tunnel entlang und drücken Sie den Knopf. Folgen Sie dem Tunnel weiter bis zu dem Ventil.

4. Wenn Sie an dem Ventil drehen, füllt sich das Becken vor dem Torpedoraum mit Wasser. Springen Sie hinein und tauchen Sie bis zu dem Loch in der Decke. Durch dieses Loch gelangen Sie in den letzten Geheimraum.

Mission 5, Teil 1:
1. Hinter dem ersten Haus finden Sie einen Bretterverschlag. Entfernen Sie diesen, um den Gang zum Geheimraum zu betreten. Die verschlossene Tür im Haus können Sie dann von innen öffnen.

Mission 5, Teil 2:
1. Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie zu der geschlossenen Schleuse. Öffnen Sie diese und folgen Sie dem Gang bis in den Geheimraum. Achtung: Sobald Sie den Raum betreten, erscheint ein Super-Soldat vor der Tür und reißt die Wand ein.

Mission 5, Teil 3:
Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 6, Teil 1:
1. Im Staudamm betätigen Sie den Schalter für den Lift und springen wieder ab. Unter dem Lift sehen Sie nun ein Gitter, das einen Lüftungsschacht versperrt. Legen Sie den Durchgang frei und folgen Sie dem Schacht.

Mission 6, Teil 2:
1. In der ersten Unterführung befindet sich eine sehr kleine Tür. Zerschießen Sie das Schloss.

2. Im Schlafzimmer von Major Hochstedder müssen Sie die Truhe vor dem Bett zerstören.

3. In den Raum des Scharfschützen gelangen Sie, wenn Sie die Dachrinne neben dem Fenster hinaufklettern.

4. Im Weinkeller müssen Sie den Korken in das Fass drücken, damit sich der Geheimgang öffnet.

5. In General Hauptmanns Zimmer befindet sich ein Schalter hinter dem Bild. Mit dem Schalter öffnen Sie ein Versteck auf der anderen Seite des Raumes.

Mission 6, Teil 3:
1. Nachdem Sie das Schloss betreten haben, sehen Sie einen Kamin und ein riesiges Bild darüber. Zerstören Sie das Bild und schießen Sie auf den Schalter. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür unter der Treppe im Foyer.

2. In der Bibliothek steht ein Kamin. Ziehen Sie an der Asche-Schaufel und der Kamin schiebt sich zur Seite.

Schätze: Die restlichen Schätze liegen im Ballsaal, in dem eine Beschwörung stattfindet.

Mission 6, Teil 4:
1. Wenn Sie die Hausruine erreicht haben, müssen Sie die Bodendielen herausschießen und in den Keller springen.

Mission 7, Teil 1:
1. Laufen Sie nach dem Start los und klettern Sie das Brückengeländer auf der rechten Seite hinauf. Von dort aus springen Sie auf den kleinen Felsvorsprung, der in eine kleine Höhle führt.

Mission 7, Teil 2:
Die Schätze liegen verstreut in den ersten Räumen der Grabkammer und sind leicht zu finden. Sie müssen zusätzlich einen Sarkophag aufschießen, um die letzten Goldbarren zu erreichen.

1. Unter der dritten Treppe ist ein Gitter, das Sie zerschießen müssen.

2. Bei dem Scharfschützen, der sich hinter einem holzbeschlagenen Fenster verschanzt hat, müssen Sie den schrägen Holzbalken hinauflaufen. Gehen Sie auf dem Dachboden entlang, bis Sie zu dem Loch gelangen, das in den Raum des Scharfschützen führt.



Laufen Sie den Metallträger hinauf. Von dort aus gelangen Sie auf einen Felsvorsprung.

Missionstipps

Mission 1, Teil 1: Geht es ohne Schusswaffen?

Die erste Mission können Sie nur mit dem Messer bewaffnet bewältigen. An einer Stelle jedoch müssen Sie durch einen Gang, an dessen Ende eine Wache steht, die in Ihre Richtung schaut. Klettern Sie einfach vor diesem Gang auf die Mauer und springen Sie in den Innenhof. Über eine Tür im Innenhof gelangen Sie in den Rücken dieser Wache, ohne dass diese Sie sieht. Die beiden Männer vor dem Kamin können Sie ebenfalls mit dem Messer erledigen. Obwohl die beiden Schulter an Schulter stehen, bemerken sie nicht, wenn der Kollege zu Boden geht.

Mission 1, Teil 3: Warum geht die Tür nicht auf?

Bevor Sie bei der Seilbahnstation durch die verschlossene Tür gelangen, müssen Sie für etwas Aufsehen sorgen. Nachdem Sie von einer Wache entdeckt wurden oder ein wenig in der Gegend herumgeballert haben, öffnet eine Wache die Tür von innen. Wenn Sie mit der Seilbahn bei der letzten Station angekommen sind, stoßen Sie auf eine weitere Tür, die verschlossen ist. Diese Tür können Sie ebenfalls nicht öffnen. Klettern Sie deshalb die Leiter hinauf und springen Sie über das Geländer auf den Gitterkäfig. Dort können Sie Ihren Weg durch einen Lüftungsschacht fortführen.

Mission 2, Teil 1: Wie erledige ich die Wachen vor der Taverne?

Im ersten Stockwerk der Taverne befindet sich ein Maschinengewehr. Wenn Sie aber das Haus verlassen, um durch den zweiten Eingang ins Treppenhaus zu gelangen, ist das halbe Dorf hinter Ihnen her. Schnappen Sie sich deshalb in der Kneipe einen Stuhl und stellen Sie ihn auf den Tisch neben der Galerie. Wenn Sie dann auf den Stuhl steigen, erreichen Sie die Galerie und gelangen durch den Gang zum Maschinengewehr. Jetzt können Sie das MG einsetzen, um die Wachen vor dem Haus wegzublasen.

Mission 2, Teil 3: Wie erledige ich die letzten beiden Zombies?

Mit Ihren Waffen können Sie gegen diese Geschöpfe nichts ausrichten. Stattdessen müssen Sie die Plagegeister vor die Feuer spuckenden Köpfe locken, die aus den Wänden ragen. Da diese Köpfe in unregelmäßigen Abständen Feuer spucken, gehört schon ein wenig Glück dazu, im richtigen Augenblick unter dem richtigen Feuerspucker zu stehen. Laufen Sie die Wände immer der Länge nach entlang bis zur nächsten Wand. Dort warten Sie, bis die Untoten in der Nähe sind, und laufen dann zur nächsten Ecke.

Mission 2, Teil 4: Wie erledige ich Helga?

Locken Sie Helga von Bülow in die Nähe Ihres Startpunktes und schießen Sie mit einer Maschinenpistole auf sie. Wenn Helga zu schreien beginnt, laufen Sie schnell wieder zum Startpunkt zurück. Dort sind Sie vor den Geistern sicher, die Helga auf Sie hetzt. Nach kurzer Zeit verlassen Sie wieder Ihr Versteck und greifen Helga erneut an. Kümmern Sie sich auch zwischendurch um die Zombies, die gelegentlich aus der Erde kommen. Verschwenden Sie aber nicht Ihre Granaten für Helga, da diese Sprengstoffe kaum Schaden anrichten. Gegen die Zombies dagegen sind die Granaten eine effektive Waffe.

Mission 3, Teil 1: Wo sind die Kisten?

Die erste Kiste befindet sich auf der anderen Seite des Sees, den Sie hinter dem ersten Haus finden. Die zweite Kiste ist in einem Tal, hinter dem dritten Wachturm. Schleichen Sie an dem MG-Posten vorbei und folgen Sie dem Leutnant, der seine Notdurft verrichten will.

Wie gelange ich ungesehen in das Lager?

Gehen Sie immer am Rand der Karte entlang und versuchen Sie nicht, die Wache im Turm oder die Brückenwache auszuschalten – die beiden schlagen sofort Alarm. Die Wache im dritten Turm dagegen müssen Sie aus dem Weg räumen, da sie den Tunnelzugang bewacht. Klettern Sie langsam die Leiter hinauf und setzen Sie das Messer ein. Wenn Sie den Tunnel betreten, müssen Sie sich beeilen. Sprinten Sie bis zur Hälfte des Tunnels und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Keine Angst, den Lkw müssen Sie hier noch nicht erreichen.

Mission 3, Teil 2: Wie erreiche ich schnell die Rakete?

Nachdem Sie aus dem Lkw ausgestiegen sind, schleichen Sie links an der Wand entlang. Gehen Sie einmal um die gesamte Halle herum und kriechen Sie in den Container, der am Kran hängt. Hocken Sie sich hin und schauen Sie in Richtung der Öffnung. Als Nächstes werden Sie auf einen Eisenbahnwagon verladen und durch die halbe Anlage kutschiert, ohne dass Sie jemand entdeckt. Am Ziel angekommen, müssen Sie die Leiter hinaufklettern und im letzten Raum den Knopf drücken, um die Rakete zu sprengen. Nach der Explosion steht das Tor zur Abschussrampe offen und Sie können Ihren Weg fortführen.

Mission 4, Teil 1: Wie beschütze ich den Panzer?

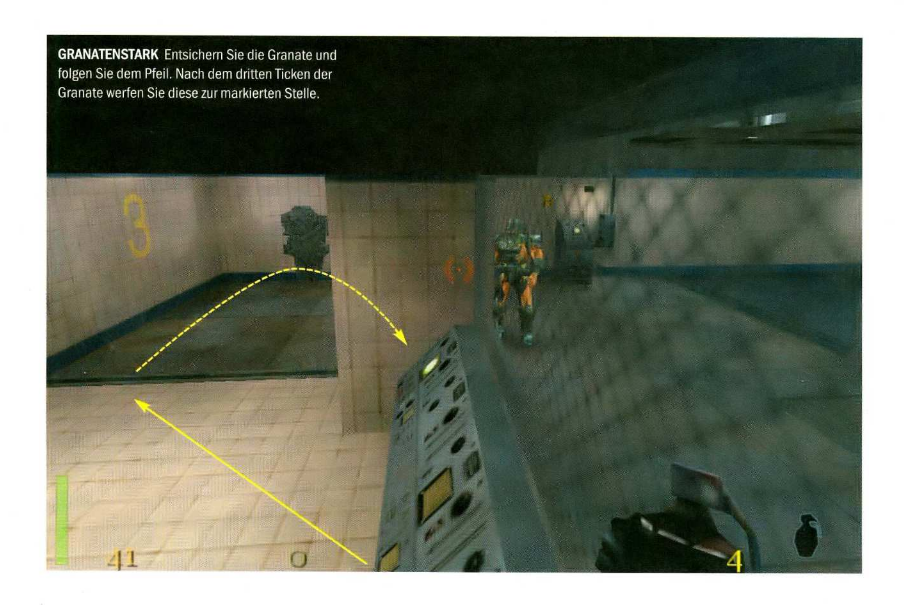
Nachdem Sie die ersten Panzergrenadiere erledigt haben, warten Sie in einer der Ruinen, bis der Panzer auf den Glockenturm geschossen hat. Dann brauchen Sie den Scharfschützen nicht selber zu erledigen. Sobald der Wissenschaftler in Sicherheit ist, müssen Sie den Panzer beschützen. Kümmern Sie sich nicht um die leicht bewaffneten Gegner, sondern nehmen Sie sich die Angreifer mit den Panzerfäusten vor. Am Ende der Straße ist eine Kanone, deren Schützen Sie unbedingt erledigen müssen.

Mission 5, Teil 1: Wie räume ich die Wachen aus dem Weg?

Warten Sie nach Beginn der Mission, bis der Soldat in Richtung Basis geht. Nun können Sie den Mechaniker unbemerkt aus dem Weg räumen. Erledigen Sie anschließend die Wache, bevor diese die Basis erreicht. Schalten Sie dann die Wachen vor dem Haus so schnell wie möglich aus. Wenn einer der Soldaten das Haus erreicht, löst er den Alarm aus.

Mission 5, Teil 2: Wie erledige ich den Super-Soldaten?

WICHTIG! Heben Sie alle Granaten bis zum Ende auf. Springen Sie gleich nach der Zwischensequenz über das Geländer und laufen Sie hinter die Glasscheibe. Dort kann Sie der Gegner nicht treffen. Warten Sie dann, bis er ebenfalls hinter



GRANATENSTARK Entsichern Sie die Granate und folgen Sie dem Pfeil. Nach dem dritten Ticken der Granate werfen Sie diese zur markierten Stelle.

die Glasscheibe kommt, und werfen Sie eine Granate zu seiner Position. Falls er es schaffen sollte, hinter die Glasscheibe zu gelangen, laufen Sie einmal um die Scheibe herum, damit er Ihnen folgt, und wiederholen Sie das Spielchen. Den Gegnern, die auf der Galerie herumlaufen, sollten Sie vorerst keine Beachtung schenken. Kümmern Sie sich erst um die Wissenschaftler, wenn der Super-Soldat erledigt ist.

Mission 6, Teil 4

Wie erledige ich die beiden Zwischengegner?

Die beiden Super-Soldaten am Ende des Levels sind relativ schnell erledigt. Setzen Sie zuerst die Panzerfaust ein und machen Sie mit der Gatling-Kanone weiter. Suchen Sie immer Schutz hinter den Steinsäulen und kommen Sie nur zum Schießen hervor. Auf einem Holztisch finden Sie einige Erste-Hilfe-Päckchen, falls Ihr Gesundheitszustand kritisch wird.

Mission 7, Teil 3

Wie besiege ich Heinrich?

Wenn Sie die Arena betreten, laufen Sie sofort auf den Endgegner zu. Nehmen Sie die Tesla-Kanone in die Hand, laufen Sie um den Gegner herum und feuern Sie, was das Zeug hält. Die Tesla-Kanone hat den Vorteil, dass Sie damit mehrere Gegner auf einmal unter Beschuss nehmen können. Es ist wichtig, dass Sie stets in Bewegung bleiben, damit er Sie nicht mit seinem Schwert trifft. Falls Sie für die Tesla-Kanone keinen Saft mehr haben, setzen Sie die Venom ein. Wenn Sie den Gegner damit treffen, hält er für kurze Zeit inne. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil und nehmen Sie ein Bündel Dynamit in die Hand, stellen Sie den Timer auf fünf Sekunden und werfen Sie es Heinrich vor die Füße. Wenn er dann darauf steht, schießen Sie mit der Venom, damit er auf dieser Position bleibt. Die folgende Explosion fügt diesem Gegner einigen Schaden zu. Wenn Sie stark verletzt sind, finden Sie hinter einem der Pfeiler Erste-Hilfe-Päckchen.

LARS THEUNE

GEISTERSTUNDE Bleiben Sie möglichst dicht bei Heinrich. Wenn er versucht, Sie mit dem Schwert zu treffen, setzt er nicht die Geister ein.



Return to **Castle Wolfenstein (dt.)**

Ob als Sanitäter, Leutnant, Ingenieur oder gemeiner Soldat: Mit unseren Multiplayer-Tipps sind Sie Ihren Widersachern gegenüber klar im Vorteil.

Allgemeine Tipps

Wie verständige ich mich mit meinen Teamkollegen?

Dafür stehen Ihnen die Sprachbefehle zur Verfügung. Wenn Sie die Taste V drücken, öffnet sich ein Menü, aus dem Sie den gewünschten Befehl aussuchen können. Dass dies keine reine Spielerei ist, zeigt die Option, den Sanitäter oder nach Munition zu rufen. Nachdem Sie Ihre Forderung gestellt haben, erscheint das entsprechende Symbol über Ihrem Kopf. So weiß jeder, was Sie wollen. Außerdem haben Sie noch die Möglichkeit, Ihren Teamkollegen zu sagen, was sie tun sollen. Da es auf die Dauer zu langwierig ist, sich durch die Menüs zu hangeln, sollten Sie Tasten mit Funksprüchen belegen (siehe Kasten „Tastenbelegung").

Wozu benötige ich einen Kompass?

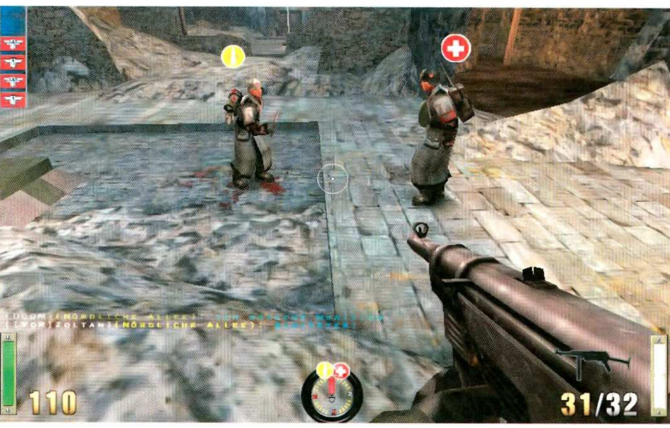
Der Kompass ist ein äußerst hilfreiches Utensil. Abgesehen von der Himmelsrichtung können Sie die Richtung ablesen, in der sich das nächste Ziel befindet. Wenn ein Kamerad Munition oder einen Sanitäter benötigt, sehen Sie die Richtung ebenfalls als kleines Symbol auf dem Radar. Gerade für die Spieler, die sich noch nicht mit den Raumbezeichnungen auskennen, fällt somit das Orten der Mitspieler wesentlich einfacher.

Wann setze ich die Sprintfunktion ein?

Sparen Sie die Sprintfunktion für Situationen, bei denen Sie flüchten müssen. Bei der Karte „Beach" ist die Sprint-Funktion besonders hilfreich, wenn Sie als Alliierter zur Festungsmauer sprinten. So verringern Sie die Wahrscheinlichkeit, vom feindlichen Sperrfeuer erwischt zu werden.

Welche Klasse soll ich spielen?

Bevor Sie sich für eine der Klassen entscheiden, sollten Sie überprüfen, welche der Waffengattungen unterbesetzt sind. Wenn also kein Sanitäter in Ihrer Gruppe ist, übernehmen Sie die Aufgabe. Es ist wichtig, dass jede Klasse mindestens einmal besetzt ist. Selbst wenn es nichts zu sprengen gibt, kann der Ingenieur die taktisch wichtigen MGs wieder instand setzen.



TAUSCHHANDEL Die Icons über den Köpfen der beiden Spieler zeigen an, was sie benötigen. Auf dem Kompass können Sie sehen, wo sich diese Spieler befinden.

Wie viel Munitions- und Erste-Hilfe-Päckchen kann ich einsammeln?

Verbandspäckchen werden nur bei Bedarf aufgesammelt. Anders verhält es sich bei der Munition. Diese wird auch dann eingesammelt, wenn die maximale Munitionskapazität bereits erreicht ist. Dies ist natürlich besonders ärgerlich für Teamkollegen, die nur noch ein paar Schuss im Magazin haben. Laufen Sie also nur über Munitionspäckchen, wenn Sie diese auch benötigen.

Kann ich die Päckchen der Gegner einsammeln?

Wenn der Gegner Munition oder Erst-Hilfe-Päckchen abwirft, können Sie diese ebenfalls einsammeln. Überlegen Sie sich deshalb genau, wo Sie Ihre eigenen Pakete hinwerfen. Denn was Sie können, kann der Gegner auch.

Wie erreiche ich höher gelegene Bereiche?

Hocken Sie sich hin und lassen Sie einen Kollegen auf Ihren Rücken hüpfen. Dieser muss dann springen, damit Sie aufstehen und ebenfalls springen können. Wenn Sie und Ihr Partner gleichzeitig herumhopsen, gelangen Sie auf Kisten, die Sie alleine nicht erreichen würden. So kommen Sie beispielsweise über die Mauer in Beach Invasion.

Welche Waffe setze ich gegen Bunkeranlagen ein?

Besonders gefährlich sind die Bunkeranlagen, in denen sich Maschinengewehre befinden. Die beste Waffe ist die Panzerfaust, da Sie damit auf große Entfernung in die Öffnung des Bunkers schießen können. Wenn sich allerdings kein Panzerfaustschütze in Ihren Reihen befindet, muss sich ein Soldat anschleichen und eine Granate in den Bunker schmeißen. Dadurch erledigen Sie nicht nur die MG-Schützen, sondern demolieren auch die Maschinengewehre.

Wie setze ich besonders wirksam Artillerie- und Luftunterstützung ein?

Die mächtigste Waffe des Leutnants ist seine Fähigkeit, gezielte Unterstützung anzufordern. Der Bomberangriff hat eine recht kurze Reichweite, richtet jedoch sofort immensen Schaden an. Die Bomben fallen grundsätzlich quer zur Wurfrichtung des Leutnants. Werfen Sie also Ihre Zielmarke nach Norden, fallen die Bomben von West nach Ost – die Markierung ist dabei der Mittelpunkt dieser Linie. Die Artillerie schlägt mehrmals um einen Punkt herum ein, den der Leutnant per Fernglas angibt. Vorteil: Für einige Sekunden steht der



INCOMING Der Leutnant kann einen Luftschlag befehlen. Gegner in diesem Gebiet haben dann nichts zu lachen.

anvisierte Punkt unter mörderischem Beschuss. Nachteil: Es dauert einige Zeit, bis die Artillerie einschlägt. Die Artillerieunterstützung eignet sich hauptsächlich, um Truppenkonzentrationen zu zerschlagen oder den Vormarsch des Gegners zu stören. Wichtig: Selbst in Bunkern ist man vor Artilleriefeuer nicht sicher. Auf der populären Karte Beach Invasion wirkt der Granatbeschuss selbst in den Bunkeranlagen tödlich.

Wie optimiere ich meine Trefferquote?

Wie auch im Einzelspieler-Modus nimmt die Streuung der Geschosse zu, je länger Sie die Feuertaste drücken. Auf kurze Distanz können Sie ruhig draufhalten. Auf große Distanz jedoch sollten Sie Einzelfeuer schießen, da die erste Kugel immer trifft. Die stationären Maschinengewehre entwickeln bei Dauerfeuer ein großes Mündungsfeuer, das die Sicht auf das Ziel beeinträchtigt. Auch hier bieten sich kurze Feuerstöße an, um das MG in den Feuerpausen neu auf das Ziel auszurichten.

Wie führe ich meine Gegner in die Irre?

Legen Sie bei einer Einrichtung, die Sie beschützen müssen, einen Sprengsatz. Durch die folgende Explosion nimmt die Einrichtung keinen Schaden. Der Gegner ist allerdings verunsichert, ob das ein Sprengsatz der eigenen Mannschaft ist oder nicht. Entweder entschärft er den Sprengstoff und Sie können ihn dabei ausschalten oder er legt seinen Sprengstoff und geht eventuell bei der Explosion Ihrer Ladung drauf.

Warum hilft mir kein Sani?

Tun Sie Ihrem Sanitäter den Gefallen und laufen Sie nicht in der Gegend herum, nachdem Sie ihn gerufen haben. Häufig kommt es vor, dass der Sanitäter hinter einem Verwundeten herläuft und ihn nicht heilen kann, weil dieser nicht stehen bleibt oder sich umdreht.

Was sind Sekundärziele?

Um eine Mission zu gewinnen, brauchen Sie nur primäre Missionsziele zu erfüllen. Die anderen Ziele dienen entweder zum Punkten oder als Hilfestellung beim Angriff auf das Hauptziel. Wenn Sie zum Beispiel eine Fahne auf der Mitte der Karte erobern, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und nicht in der Basis. Das bedeutet, dass Sie die Angriffe in kürzeren Intervallen ausführen können, da die Strecke zum Ziel kürzer ist. In einigen Missionen können Sie auch einen Durchgang frei sprengen, hinter dem sich eine Abkürzung befindet. Ausnahme: Auch wenn die Sprengung des Walls in Beach Invasion als Primärziel deklariert ist, lässt sich die Runde auch gewinnen, indem nur die Dokumente übermittelt werden. Dies geht natürlich nur, wenn Sie per „Räuberleiter" in die Basis eingedrungen sind.

Wie mache ich Sprengstoff schneller scharf?

Wenn sich zwei oder mehr Ingenieure über ein Bündel Sprengstoff hermachen, kann es schneller scharfgemacht beziehungsweise entschärft werden.

Was mache ich gegen die Stacheldrahtsperren?

Die Stacheldrahtsperren sollten Sie gleich zu Beginn der Mission mit einer Granate zerstören. Dadurch haben Sie häufig Zugang zu einer Abkürzung und können ungehindert zum Gegner laufen, ohne dabei an den lästigen Zäunen hängen zu bleiben.

Die verschiedenen Klassen

Soldat:

Der Soldat ist der vielseitigste Kämpfer. Er hat als einziger Zugriff auf das Scharfschützengewehr, den Flammenwerfer, die Panzerfaust und die „Giftspritze". Bedenken Sie aber, dass Sie mit den größeren Waffen wesentlich langsamer laufen. Nehmen Sie deshalb zum Sprinten die Pistole in die Hand, damit Sie schneller vorwärts kommen.

Ingenieur:

Diese Sprengstoffexperten werden vor allem dann benötigt, wenn es darum geht, einen Durchgang frei zu sprengen oder eine Einrichtung der Gegner in die Luft zu jagen. Das macht er mithilfe einiger Dynamitstangen, die nach dem Platzieren noch mit einer Zange scharfgemacht werden müssen. Mit der Zange kann er außerdem defekte Maschinengewehre reparieren. Der Mechaniker kann die meisten Granaten tragen. Im Übrigen ist er auch der einzige, der Sprengladungen entschärfen kann. Oft scheitert eine Mission daran, dass Dynamit nicht entschärft wird, weil kein Sprengmeister zur Hand ist.

Sanitäter:

Der Sanitäter kann Erste-Hilfe-Pakete abwerfen und Tote zum Leben erwecken. Das macht er mittels einer Spritze, die er dem gefallenen Soldaten verpasst. Die Munition des Sanitäters ist sehr knapp bemessen. Lassen Sie sich deshalb vom Leutnant mit Munition versorgen. Postieren Sie sich als Sani an strategisch wichtigen Stellen und achten Sie auf den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Wenn einer Ihrer Kameraden ein MG bedient, stellen Sie sich dahinter und werfen Sie Erste-Hilfe-Pakete in seinen Rücken. Achten Sie auch auf die Übersicht am oberen Bildschirmrand. Dort sehen Sie den Aufenthaltsort und den Gesundheitszustand Ihrer Mitstreiter. Der Gesundheitszustand des Sanitäters regeneriert sich automatisch und erreicht maximal 123 Prozent.

Leutnant:

Der Leutnant ist für den Nachschub an Munition und generell zur Unterstützung der Teammit-

glieder zuständig. Den Artillerieangriff löst der Leutnant aus, indem er durch das Fernglas ein Ziel anpeilt und die Feuertaste drückt. Nach kurzer Zeit deckt die Ari dieses Gebiet mit Geschossen ein. Der Vorteil dabei ist, dass Sie diesen Angriff aus sicherer Entfernung führen können. Für einen Luftangriff muss der Leutnant eine Rauchgranate werfen. Wenn Sie den Leutnant spielen, sollten Sie den Sanitäter gleich zu Beginn der Runde mit Munition versorgen.

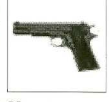
Waffen & Ausrüstung

Messer



Anmerkung: Das Messer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es Ihnen gelingt, sich von hinten an einen Gegner heranzuschleichen. Wenn das Messersymbol erscheint, verursacht diese Waffe 100 Schadenspunkte. Bis auf einen komplett gesunden Sanitäter reicht das für jeden Gegner. Besonders gegen Maschinengewehr-Schützen ist diese Attacke hilfreich.

Pistole - Browning (Alliierte)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

Pistole - P08 (Achsenmacht)



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 8 Schuss
Schussgenauigkeit: Ungenau
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Waffe sollten Sie nur dann einsetzen, wenn die Munition für die anderen Waffen erschöpft ist.

MP-40



Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Auf kurze Distanz sehr genau
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Diese Maschinenpistole eignet sich durch die hohe Feuerrate besonders für den Nahkampf.

Thompson



Feuerrate: Mittel
Magazinkapazität: 30 Schuss
Schussgenauigkeit: Weniger Streuung als die MP-40
Schaden: 18 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Aufgrund der höheren Trefferquote und dem angerichteten Schaden ist die Thompson der MP-40 vorzuziehen.

Sten



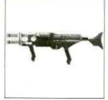
Feuerrate: Hoch
Magazinkapazität: 32 Schuss
Schussgenauigkeit: Niedrig
Schaden: 14 Punkte bei Körpertreffer, 50 bei Kopftreffer
Anmerkung: Durch den Schalldämpfer hat diese Waffe kein Mündungsfeuer, das Sie verraten könnte. Leider überhitzt die Waffe sehr schnell und kann dann kurze Zeit nicht feuern.

Scharfschützengewehr



Feuerrate: Niedrig
Magazinkapazität: 10 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr hoch
Schaden: 80 Punkte bei Körpertreffer, Kopftreffer: immer tödlich
Anmerkung: Die ideale Waffe, um dem Team bei einem Angriff Feuerschutz zu geben. Wenn der Gegner merkt, dass ein Scharfschütze in der Nähe ist, ist er meist damit beschäftigt, dessen Aufenthaltsort herauszufinden, so dass er weniger auf die restlichen Angreifer achtet.

Giftspritze



Feuerrate: Sehr hoch
Magazinkapazität: 500 Schuss
Schussgenauigkeit: Sehr ungenau
Schaden: 20 Punkte bei Körpertreffer, 20 bei Kopftreffern
Anmerkung: Lediglich der erste Schuss aus dieser Waffe trifft auf größere Entfernung den angepeilten Punkt. Deshalb sollten Sie diese nur für Häuserkampf und kurze Distanz einsetzen. Während einer Feuerpause sollten Sie in kurzen Abständen die linke Maustaste antippen. Dadurch bleiben die Rohre in ständiger Bewegung und Sie können im Notfall schneller das Feuer eröffnen. Vorsicht: Auch diese Waffe blockiert, wenn sie überhitzt.

Panzerfaust



Feuerrate: Sehr niedrig
Magazinkapazität: 1 Schuss
Schussgenauigkeit: -
Schaden: Direkte Treffer sind tödlich. Ansonsten hängt es von der Entfernung des Opfers zur Explosion ab. Der Sprengradius beträgt circa fünf Meter.
Anmerkung: Aufgrund der langen „Nachladezeit" sollten Sie diese Waffe nur auf große Distanz einsetzen, damit Sie sich zum Nachladen in Sicherheit bringen können.

Flammenwerfer



Feuerrate: Konstanter Strahl
Tankkapazität: 200 Einheiten
Schussgenauigkeit: -
Schaden: Kontinuierlich, da der Gegner Feuer fängt
Anmerkung: Wenn Sie diese Waffe während des Laufens einsetzen, sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht zu nahe an ein Hindernis oder Gegner herantreten. Sonst schlägt das Feuer zurück und Sie brennen selbst. Beachten Sie außerdem, dass der Flammenwerfer nur eine geringe Schussreichweite hat. Werden Sie von einem Flammenwerfer getroffen, heißt die Devise: Immer in Bewegung bleiben – so nehmen Sie weniger Schaden.

Granaten



Jede Klasse verfügt über eine bestimmte Anzahl Granaten. Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Beim fünften Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie einen Gegner in der unmittelbaren Umgebung treffen wollen, sollten Sie mindestens drei Mal das Ticken abwarten, bevor Sie die Granate werfen. Würden Sie die Granate direkt nach dem Entsichern werfen, hätte der Gegner genügend Zeit, zu flüchten.

Punktesystem

Suizid: -3 Punkte
Suizid durch Sturz oder Stacheldraht: -1 Punkt
Teamkill: -1 Punkt
Erledigter Gegner: 1 Punkt
Sichern eines Sammelpunkts: 1 Punkt
Teamkollegen wiederbeleben: 2 Punkte (Sanitäter)
Zerstören eines Missionsziels: 10 Punkte (Ingenieur)

Tastenbelegung

Sie können jede Funktion im Spiel einer Taste zuweisen. Besonders interessant hierbei ist es, die diversen Funksprüche schneller zugänglich zu machen. Hierfür müssen Sie die Datei wolfconfig_ mp.cfg im Verzeichnis \main bearbeiten. Vorsicht: Machen Sie sich vorsichtshalber eine Sicherheitskopie. Zum Bearbeiten können Sie einen normalen Texteditor verwenden. In der Datei finden Sie eine Menge „bind"-Befehle. Wer mehr über dieses Thema wissen möchte, kann sich auf einer der vielen Fanseiten kundig machen. Wir zeigen Ihnen hier nur, wie Sie die Sprachbefehle zuordnen. Fügen Sie für jeden Befehl eine neue Zeile ein. Achten Sie darauf, dass die Taste noch frei ist. Wenn Sie Tasten belegen möchten, von denen Sie nicht wissen, wie sie heißen, gehen Sie wie folgt vor: Belegen Sie eine Funktion innerhalb des Spiels mit der Taste (zum Beispiel „vorwärts" auf die Cursor-Links-Taste im Ziffernblock). Jetzt sehen Sie in der wolfconfig_mp.cfg die Belegung. In diesem Beispiel steht dort: bind KP_LEFTARROW „+forward". Sie wissen nun also, dass die Cursor-Links-Taste KP_LEFTARROW heißt.

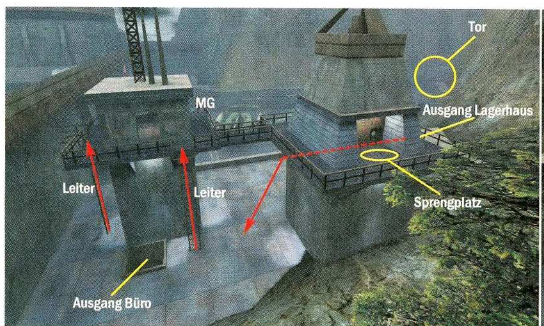


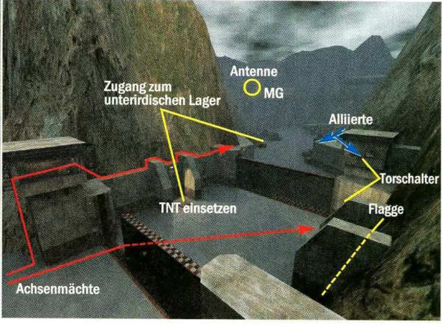
NACHRICHIT
Anstatt das umständliche Nachrichtenmenü einzusetzen, können Sie auch Kurzbefehle programmieren.

Tastenkürzel

Mit „vsay" werden globale Chatbefehle gegeben, vsay_team sind reine Teambefehle. Suchen Sie sich aus der Liste den jeweiligen Befehl aus und fügen ihn in der wolfconfig_mp.cfg ein. Das X steht für die Taste, die Sie belegen möchten. Beispiel: bind m „vsay_team NeedAmmo". Wenn Sie im Spiel nun die Taste „m" drücken, wird sofort der Funkspruch „Need Ammo" abgesetzt.

Eingabe	Menüeintrag im Spiel
Statements/Kommentare	
bind x „vsay_team pathcleared"	Weg frei
bind x „vsay_team enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay_team allclear"	Alles klar
bind x „vsay_team incoming"	Achtung
bind x „vsay_team fireinthehole"	Achtung, Vorsicht
bind x „vsay_team ondefense"	Ich verteidige
bind x „vsay_team onoffense"	Greife an
bind x „vsay_team takingfire"	Unter Beschuss
Requests/Bitten	
bind x „vsay_team medic"	Sanitäter
bind x „vsay_team needammo"	Munition
bind x „vsay_team needbackup"	Ich brauche Unterstützung
bind x „vsay_team needengineer"	Ich brauche einen Ingenieur
bind x „vsay_team coverme"	Gib mir jemand Deckung
bind x „vsay_team holdfire"	Nicht schießen
bind x „vsay_team whereto"	Wohin
Commands/Befehle	
bind x „vsay_team followme"	Folge mir
bind x „vsay_team letsgo"	Und los
bind x „vsay_team move"	Bewegung
bind x „vsay_team clearpath"	Räumt den Weg
bind x „vsay_team defendobjective"	Verteidige unser Ziel
bind x „vsay_team disarmdynamite"	Entschärfe das Dynamit
Talk/Unterhaltung	
bind x „vsay_team affirmative"	Ja
bind x „vsay_team negative"	Nein
bind x „vsay_team thanks"	Danke
bind x „vsay_team welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay_team sorry"	Entschuldigung
Global	
bind x „vsay affirmative"	Ja
bind x „vsay negative"	Nein
bind x „vsay enemyweak"	Feind ist angeschlagen
bind x „vsay hi"	Hi
bind x „vsay bye"	Tschüss
bind x „vsay greatshot"	Toller Schuss
bind x „vsay cheer"	Jubeln
bind x „vsay thanks"	Danke
bind x „vsay welcome"	Gern geschehen
bind x „vsay oops"	Uups
bind x „vsay sorry"	Entschuldigung
bind x „vsay holdyourfire"	Nicht schießen
bind x „vsay goodgame"	Gutes Spiel
Function/Funktion	
bind x „vsay_team IamEngineer"	
bind x „vsay_team IamMedic"	
bind x „vsay_team IamLieutenant"	
bind x „vsay_team IamSoldier"	





MP_Assault

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: wenigstens 8

Ziel

In dieser Mission müssen die Achsenmächte einen Funkturm der Alliierten in die Luft jagen. Das Spiel ist dann beendet, wenn die Achsenmächte den Turm sprengen oder die Alliierten die Sprengung bis zum Ablauf der Spielzeit verhindern.

Beschreibung

Die Karte ist schlauchförmig aufgebaut und durch ein Doppeltor mit Wachtürmen geteilt. An den Enden der Karte befindet sich jeweils eine Basis. Zwischen den beiden Toren ist eine Luke, die einen Zugang zum unterirdischen Lagerhaus verschließt. Diese kann aber mit einem Bündel Dynamit geöffnet werden.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Die Achsenmächte können nur dann siegen, wenn Sie mindestens einen Ingenieur im Team haben. Dieser muss durch seine Teamkollegen beschützt werden, da das Lagerhaus reichlich Verstecke für den Gegner und damit für Hinterhalte bietet. Im Team der Alliierten sollte spätestens nach dem Durchbruch der Achsenmächte durch die Lagerhaustür ein Ingenieur dem Team beitreten. Dieser kann gegebenenfalls einen Sprengsatz entschärfen, den die Achsenmächte am Turm gelegt haben.

Die Alliierten

Die Alliierten haben bei dieser Karte ein leichtes Spiel, wenn die Spieler im Team agieren und ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den Klassen herrscht. Halten Sie die beiden Hauptzugangswege zum Turm im Auge, und es kann Ihnen nichts passieren. Schicken Sie auch einige Männer zu den Toren, um die Achsenmächte an der Sprengung des Kanals zu hindern. Sie werden es zwar nicht gänzlich verhindern können, halten aber den Gegner einige Zeit auf Trab. Wenn die Gegner in den unterirdischen Gang hinabklettern, können Sie sie auf halbem Wege zur Lagerhaustür aufhalten, wenn Sie durch die Luke auf Ihrer Seite des Tors hinabsteigen. Das MG auf dem Turm sollten Sie mit einem Leutnant besetzen. Dieser kann zwischendurch durch das Fernglas sehen, wo sich der Gegner aufhält und ihnen mit dem MG einheizen oder einen Artillerieschlag zwischen die Tore befehlen. Achten Sie aber darauf, dass sich niemand aus dem eigenen Team dort aufhält. Die Scharfschützen müssen den Bereich zwischen den Toren und dem Funkturm im Auge behalten. Die Soldaten achten währenddessen darauf, dass keine Gegner durch das unterirdische Lagerhaus oder das Büro zum Sprengplatz gelangt. Falls doch ein Gegner unbeschadet über den Platz gelangt, achten Sie auch auf die Leiter, die Sie nach dem Start hinaufklettern können. Sonst fällt Ihnen der Gegner in den Rücken. Von Ihrer Seite aus können Sie auch auf die Mauer gelangen. Bei Ihrem Starpunkt befindet sich eine Leiter, die in ein Büro führt. Öffnen Sie die Tür und springen Sie auf die Mauer. Diese führt bis zu den beiden Toren.

Die Achsenmächte

Das erste Ziel ist die Flagge zwischen den beiden Toren. Wenn Sie diese eingenommen haben, erscheint der Nachschub an dieser Stelle und Sie ersparen sich den langen Weg von der Basis. Während Sie die Flagge hissen, sollte sich schon ein Ingenieur an die Sprengung des Tunneleingangs machen. Achten Sie aber auf eventuelle Luft- oder Artillerieangriffe, die der Gegner startet. Ein paar Scharfschützen müssen das Gebiet um die Tore sichern, damit der Ingenieur in Ruhe arbeiten kann. Besonders auf den Mauern und im Wachturm auf der alliierten Seite verschanzen sich gerne einige Heckenschützen. Stürmen Sie anschließend mit einem Ingenieur und ein paar Mann Verstärkung in den Kanal und sprengen Sie die Lagerhaustür. Wenn Sie dem Gang weiter folgen, gelangen Sie zu einem Ausgang unter dem Funkturm. Während dieser Attacke kann das restliche Team vom Tor her angreifen, um den Gegner abzulenken. Der Ingenieur muss dann die Leiter hinaufklettern und einen Sprengsatz am Turm platzieren.

MP_Depot

Spieltyp: WolfMP
Spielerzahl: wenigstens 8

Ziel

Dies ist die einzige Karte, in der beide Parteien eine Einrichtung beschützen müssen. Das Spiel ist erst vorbei, wenn entweder die Flak der Achsenmächte oder das Hauptquartier der Alliierten gesprengt wurde.

Beschreibung

Die Karte ist grob in zwei Seiten unterteilt. Die Achsenmächte starten in einem Kohledepot, die Alliierten in einem Verladebahnhof. Es gibt zwei Wege zwischen den Lagern. Ein Weg führt durch die Güterzüge, der andere durch ein unterirdisches Tunnelsystem.

Sprengbare Tore

Um einen weiteren Weg zum Gegner frei zu machen, kann von jeder Partei ein Tor gesprengt werden. Zwischen den Toren kann eine Flagge erobert werden. Nachschub kann nun auch hier erscheinen. Der Clou an den Toren: Solange nur eins der Gatter gesprengt wurde, kann man zwar zum Gegner vorstoßen – der Feind kann den Durchgang jedoch nicht benutzen.

Der Tunnel

Der Tunnel ist über Fahrstuhlschächte auf beiden Seiten erreichbar. In der Mitte befindet sich noch ein Zugang mitten im Kohlehof.

Taktische Tipps (beide Seiten)

Da es hier für keine Seite eine feste Rolle gibt, ist Teamplay noch wichtiger als sonst. Jedes Team sollte über wenigstens zwei Ingenieure verfügen – einen zum Angriff und einen, um eventuell gelegtes Dynamit zu entschärfen. Die Alliierten haben auf dieser Karte einen taktischen Vorteil: Das Hauptquartier ist nur von einer Seite zu erreichen und der Bahnhof lässt sich exzellent verteidigen.

Die Alliierten (Defensive)

Rings um die Züge können Scharfschützen auf Dächern in Position gehen. Die höher gelegenen Ruinen auf der Nord-Seite sind nur über den Fahrstuhlschacht erreichbar. Zum Fahrstuhl kommen Sie, indem Sie am Ende von Zug 1 nach links abbiegen. Alternativ kommen Sie auch durch das Lagerhaus dorthin. Natürlich ist es sinnvoll, das MG im Zug zu besetzen. Vorsicht: Im Fahrstuhlschacht befindet sich auch der Zugang zum Tunnel. Das heißt: Achsentrupps können in geschlossenen Räumen durch das Lagerhaus direkt zum Hauptquartier gelangen. Das MG kann diesen Bereich nicht einsehen!

Die Alliierten (Offensive)

Neben den offensichtlichen Wegen gibt es einige sehr gute Schleichwege zur Flak. Im Tunnel, den Sie über den Fahrstuhlschacht erreichen, gelangen Sie bis tief in die gegnerische Basis. Nehmen Sie die Leiter ganz am Ende des Tunnels. Sie kommen in einer Art Werkstatt heraus. Jetzt die Treppe nach oben. Wenn Sie der Treppe bis zum Ende folgen, kommen Sie direkt an der Flak heraus. Besser ist es jedoch, auf halber Höhe in der Fahrstuhlkabine über die Kisten an eine Leiter zu springen. Dort kommen Sie in den Maschinenraum des Aufzugs. Hier oben ist ein Gitterfenster und ein weiterer Schacht. Durch das Fenster lassen sich Gegner leicht erledigen – der Schacht bringt Sie in die Nähe der Flak.

Die Achsenmächte (Defensive)

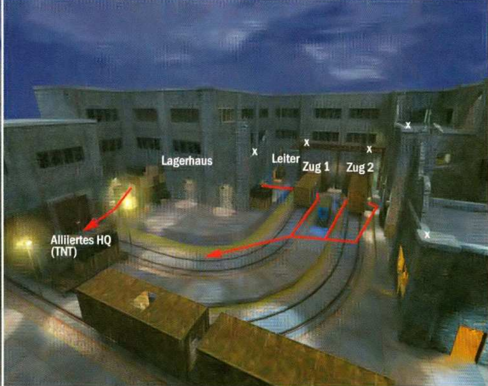
Der Tunnel wird leider allzu oft von den Achsenmächten vernachlässigt. Hier müssen unbedingt einige Soldaten den Gegner aufhalten. Außerdem sollten Sie unbedingt auf den Ausgang am Fahrstuhl achten. Wenn Sie im Kohlespeicher starten, können Sie einen besonders guten Trick verwenden: Verlassen Sie das Gebäude durch die Tür und nicht durch den Schacht. Sie kommen nun auf die Rohrbrücke. Von hier haben Sie ein gutes Blickfeld nach unten. Außerdem können Sie in kürzester Zeit direkt zur Flak gelangen. Dafür müssen Sie nur dem gestrichelten Weg auf der Abbildung folgen. So können Sie gegnerischen Ingenieuren auflauern. Am Besten ist es natürlich, wenn Sie hier oben als Ingenieur spielen – so können Sie im Notfall das Dynamit entschärfen.

Die Achsenmächte (Offensive)

Angriffe in kleinen Gruppen sind hier wenig wirksam. Da die Ausgänge der Züge sehr gut verteidigt werden können, sollten Sie mit einem Stoßtrupp über das Lagerhaus vorstoßen. So müssen Sie nur einen kurzen Weg unter freiem Himmel zurücklegen und befinden sich obendrein außerhalb der MG-Reichweite.

LARS THEUNE





Sid Meier's **Sim Golf**

Mit Bruce Springstone und Claudia Chiffre über Par und Putten diskutieren – Sim Golf macht es möglich. Wir geben Ihnen dafür die richtige Starthilfe an die Hand und beraten Sie detailliert beim Anlegen Ihres ersten Grüns.

Die Qual der Wahl

Was ist zu Spielbeginn zu beachten?

Keine Frage, **Sim Golf** überschüttet Sie förmlich mit Features – allen Anfängern raten wir deshalb, sich erst mal in Ruhe um den Aufbau der Golfanlage zu kümmern. Erst wenn Ihre Anlage Profit abwirft, können Sie sich eingehender mit Ihren Golf-Schützlingen und deren Fähigkeiten beschäftigen.

Der erste Kurs

Startbedingungen

Wie sich Ihr gewählter Platz vom Gelände her zusammensetzt, ist zufällig. Es lohnt sich daher, sofort nach dem Start erst mal abzuspeichern und einen Neustart durchzuführen. Es kommt manchmal vor, dass ein Platz schon über einen Putting-Ground oder besonders attraktive Sehenswürdigkeiten (zum Beispiel Felsen) verfügt. Schauen Sie sich in Ruhe den Platz an und entscheiden Sie sich für die beste Variante. Wichtig ist vor allem die Abwechslung auf der Bahn.

Wie groß sollte mein erster Platz sein?

Am besten legen Sie zuerst einen überschaubaren Platz mit vier oder fünf Löchern an. Versuchen Sie, das Ganze als Rundkurs anzulegen, Ihre Golfer hassen lange Wege und Fußmärsche. Denken Sie daran, genügend Bänke aufzustellen. Sobald Sie bemerken, dass Ihre „Schläger" gebückt umherschlappen, müssen Sie für mehr Erholungsmöglichkeiten sorgen.

Welche Par-Größe ist am Anfang die beste?

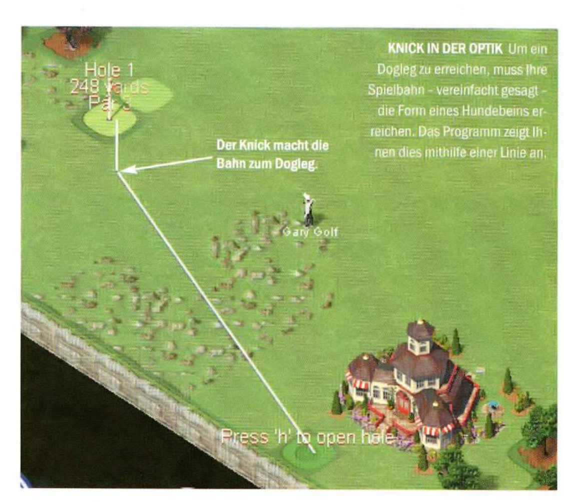
Legen Sie die ersten Bahnen nicht zu groß an. Zwei Par-3- und zwei Par-4-Löcher sind auf alle Fälle ein guter Anfang. Nichts ist schlimmer, als Ihre Golfer schon zu Beginn zu überfordern.

Wie sollten die ersten Bahnen beschaffen sein?

Versuchen Sie, mit der Anlage der ersten Löcher gleich die erforderlichen Doglegs einzurichten. Sie erfüllen damit nicht nur zwei der gestellten Aufgaben, sondern machen Ihren Kurs auch sofort um einiges interessanter.

Wie führe ich die Spieler über den Platz?

Starten Sie mit dem Kurs unmittelbar in der Nähe des Klubhauses. Nutzen Sie Wege, um Ihre Spieler gezielt über den Platz zu führen.



KNICK IN DER OPTIK Um ein Dogleg zu erreichen, muss Ihre Spielbahn – vereinfacht gesagt – die Form eines Hundebeins erreichen. Das Programm zeigt Ihnen dies mithilfe einer Linie an.

Sinnvoll ist es, Wege an der jeweiligen Spielbahn entlangzuführen. Die Wege sollen verbinden, aber keine Bahn durchkreuzen – das stört und vermiest die Laune.

Welche Angestellten sind zu Beginn wichtig?

Leisten Sie sich frühzeitig wenigstens eine Getränkeverkäuferin und ein bis zwei Snack-Bars. Dies hält Ihre Besucher bei Laune. Mit ins Startpaket gehört ein Gärtner (Weed Killer). Durch das geschickte Anpflanzen von Blumenbeeten oder besser noch Zierbäumen verringert sich ebenfalls wild wucherndes Unkraut. Außerdem erfreuen die Ziergehölze die Spieler und müssen nicht immer wieder neu angepflanzt werden.

Die Qualität des Kurses überprüfen

Achten Sie unbedingt auf die Texteinblendungen der Spieler. Nur dadurch finden Sie am schnellsten heraus, wo Ihr Platz Mängel hat. Schnappen Sie sich Ihren eigenen Spieler und probieren Sie selbst den Kurs aus. So finden Sie leicht heraus, ob der Platz zu schwierig ist oder nicht.

Wieso nutzen die Besucher die Einrichtungen nicht?

Wenn Sie Ihren Platz durch Putting-Ground, Tennisplatz und Ähnliches aufwerten, müssen Sie darauf achten, dass diese Einrichtungen mit dem Klubhaus verbunden sind (Wegebau).

Klare Struktur schaffen

Es ist ratsam, in der Nähe eines Grüns den nächsten Abschlag anzulegen. So wissen Ihre Spieler sofort, wo Sie als Nächstes hinmüssen, und tappen nicht orientierungslos umher.

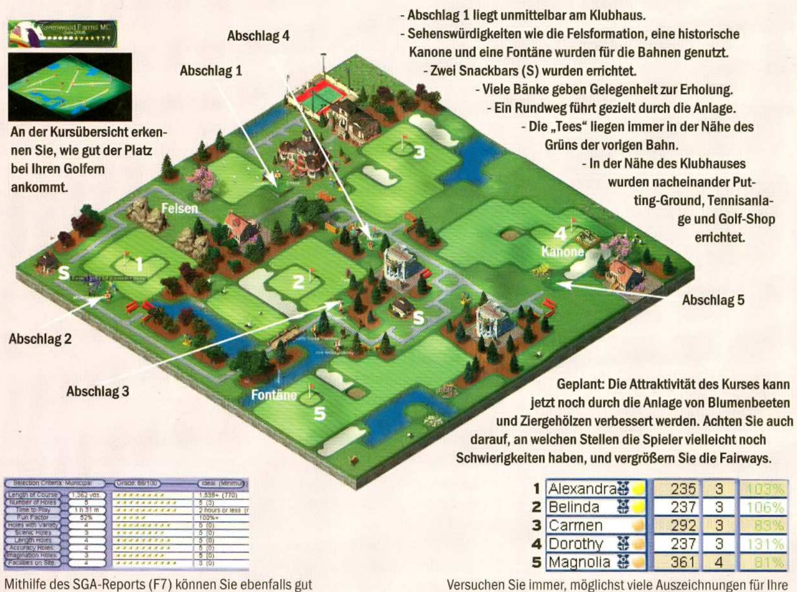
Schwere Spielbahnen aufwerten

Wenn Sie eine schwere Bahn angelegt haben (zum Beispiel ein Uphill, also eine ansteigende Bahn), müssen Sie trotzdem versuchen, die Spieler bei Laune zu halten. Versuchen Sie, Sehenswürdigkeiten im Blickfeld der Bahn zu aufzustellen. Jeder „Blickfang" hat einen gewissen Radius, der beim Platzieren angezeigt wird.

STEFAN WEISS

Der **erste Platz**

Der gezeigte Platz hat sich innerhalb der ersten vier Jahre schon zur Goldgrube gemausert. Wir zeigen Ihnen an einigen wichtigen Merkmalen, was dazu beigetragen hat:



An der Kursübersicht erkennen Sie, wie gut der Platz bei Ihren Golfern ankommt.

- Abschlag 1 liegt unmittelbar am Klubhaus.
- Sehenswürdigkeiten wie die Felsformation, eine historische Kanone und eine Fontäne wurden für die Bahnen genutzt.
- Zwei Snackbars (S) wurden errichtet.
- Viele Bänke geben Gelegenheit zur Erholung.
- Ein Rundweg führt gezielt durch die Anlage.
- Die „Tees“ liegen immer in der Nähe des Grüns der vorigen Bahn.
- In der Nähe des Klubhauses wurden nacheinander Putting-Ground, Tennisanlage und Golf-Shop errichtet.

Geplant: Die Attraktivität des Kurses kann jetzt noch durch die Anlage von Blumenbeeten und Ziergehölzen verbessert werden. Achten Sie auch darauf, an welchen Stellen die Spieler vielleicht noch Schwierigkeiten haben, und vergrößern Sie die Fairways.

Selection Criteria: Municipal		Grade: 88/100	Ideal (Minimum)
Length of Course	1,362 yds		1,539+ (770)
Number of Holes	5		5 (3)
Time to Play	1 h 31 m		2 hours or less
Fun Factor	52%		100%+
Holes with Variety	4		5 (0)
Scenic Holes	3		5 (0)
Length Holes	4		5 (0)
Accuracy Holes	4		5 (0)
Imagination Holes	3		5 (0)
Facilities on Site	4		3 (0)

Mithilfe des SGA-Reports (F7) können Sie ebenfalls gut ablesen, wo Ihr Kurs Stärken und Schwächen aufweist, und dementsprechend Verbesserungen vornehmen.

1	Alexandra	235	3	103%
2	Belinda	237	3	106%
3	Carmen	292	3	83%
4	Dorothy	237	3	131%
5	Magnolia	361	4	81%

Versuchen Sie immer, möglichst viele Auszeichnungen für Ihre Spielbahnen zu erhalten – die Spieler werden dies mit großzügigen Zahlungen in die Klubkasse honorieren.



WILDER WUCHS So darf ein Platz auf keinen Fall aussehen. Halten Sie Unkraut von Ihrer Anlage fern, indem Sie genügend Gärtner (Weed Killer) einstellen, die das Zeug entsorgen.



ECKFÄHNCHEN Auf dem Fußballplatz wäre ein solches Fähnchen okay – aber ein Grün direkt in die Ecke zu postieren, sorgt schnell für Frust bei den Golfern, da sie oft den Ball ins Aus schlagen.



HOHER BESUCH Wenn eine wichtige Persönlichkeit auf den Platz kommt, sollten Sie alles daran setzen, dass sie sich amüsiert (Sehenswürdigkeiten platzieren). Nur so kommen Sie an mehr Land.



KLARE VERHÄLTNISSE Eine Spielbahn sollte immer klar erkennbar sein. Nutzen Sie das Terrain, die Pflanzen und die Gebäude aus, um keine Verwechslungsmöglichkeiten aufkommen zu lassen.

Moorhuhn 3

Auch wenn es nur ein Spielchen für zwischendurch ist – einige interessante Dinge gibt es doch zu entdecken:

Der Baum

Die Rinde des abgestorbenen Baumes verbirgt in der Mitte eine Schatzkarte. Dafür müssen drei Schichten weggeschossen werden, danach wissen Sie, wo der Schatz ist. Wenn Sie die beiden Äste links und rechts vom Baumstumpf mit der Spezialmunition wegschießen, erhalten Sie mehr Patronen in Ihrem Magazin.

Das Boot

Mit der Spezialmunition können Sie das Boot versenken.

Das Gewitter

Mit der 1A-Munition können Sie auf die Gewitterwolken schießen. Danach erscheint ein Blitz, der alle angezeigten Moorhühner trifft.

Die Höhlenmalerei

An die Malerei gelangen Sie, wenn Sie am äußerst rechten Felsen das Moos von den Steinen wegschießen. REDAKTION

Ghost Recon

Um die Cheats einzugeben, müssen Sie Enter auf dem Nummernblock betätigen.

Superman	Godmode
TeamSuperman	Team Godmode
Shadow	Unsichtbarkeit
TeamShadow	Team unsichtbar
Ammo	Unlimitierte Munition
Refill	Inventory nachfüllen
Autowin	Mission erfolgreich beenden
Chickenrun	Granaten werden zu Hühnern

REDAKTION

Zu den Cheats der letzten Ausgabe gesellen sich weitere Schummelcodes, die Ihnen den Kampf erleichtern sollen. Um diese einzugeben, müssen Sie die Enter-Taste auf dem Zahlenblock drücken, um die Konsole aufzurufen.

Teleport x y z	Beamt zum Koordinatenpunkt x y z
God	Besondere Wirkung
Boom	Bildschirm wackelt
ToggleShowPerfCounters	Performance-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowFrameRate	Framerate-Anzeige ein- oder ausschalten
ToggleShowTotalStats	Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowLevelStats	Levelstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowActorStats	Spielerstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowInterfaceStats	Interface-Statistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowEffectsStats	Auswirkungsstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowTextureMemoryStats	Texturspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleShowSystemMemoryStats	Systemspeicherstatistiken ein- oder ausschalten
ToggleAI	KI ein- oder ausschalten
Quit	Ghost Recon beenden

REDAKTION

Ghost Recon



DUMM WIE BROT
Wenn Sie die gegnerische KI ausschalten, bleiben die Gegner auf der Stelle stehen.

Crimson Skies

1. Wenn Sie im Kampagnenmenü auf das Mikrofon klicken und „Idaho" eingeben, können Sie im Menü am oberen Bildschirmrand eine Mission auswählen.

2. Bei der Wahl des eigenen Flugzeuges oder beim „Zusammenschrauben" eines persönlichen Jägers stellt sich immer die gleiche Frage: Setze ich auf große Sicherheit und starke Panzerung oder mache ich mein Flugzeug möglichst leicht, um wendig zu sein? Bei der Flugzeugwahl vor einer Mission sollten Sie im Hinterkopf behalten, was die Mission von Ihnen verlangt. Müssen Sie Zeppeline abschießen, sollten Sie ruhig auf eine mittlere Panzerung und eine geringere Wendigkeit setzen, da Sie große Gegenwehr befürchten müssen. In einem Deathmatch erscheint eine Hoplite als perfekte Wahl, weil sie wendig und schnell ist. Da dieser Flieger aber nur zwei kleine Waffen hat, müssen Ihre Schusskünste sehr gut sein. Oft ist der Mittelweg der richtige: Wenn Sie sich ein Flugzeug selbst zusammenbauen (fürs Internetspiel beispielsweise), sollten Sie den kleinsten Motor mit Nitro wählen (wegen des geringeren Gewichts) und eine mittlere Panzerung. Je nach Flugkunst (Zielsicherheit oder Flugass) sollten Sie die restlichen Posten besetzen. Sind Sie ein toller Stuntflieger, schießen aber schlecht, ist ein leichteres Flugzeug sicher das idealere.

3. Die Bordkanonen an den Schiffen können Sie mit 30er, 40er, 50er, 60er oder 70er Kaliber bestücken. Je größer das Kaliber, desto größer die Schlagkraft, aber umso schlechter die Treffergarantie auf größere Entfernungen. Benutzen Sie deshalb stets eine Mixtur aus verschiedenen Kanonen (etwa Slug und Explosive). Bei den Raketen sollten Sie ebenfalls zwei unterschiedliche Typen wählen. REDAKTION

Achterbahn-Designer

Nachdem Sie eine Achterbahn fertig gestellt haben, sollten Sie auf den Kommentar achten. Daraus können Sie oft entnehmen, was zu tun ist, um eine Auszeichnung zu bekommen.

Wenn Sie in allen Missionen den Gold-Status erhalten, bekommen Sie einen Bonus-Auftrag. Bauen Sie immer mehr, als verlangt wird, um eine bessere Bewertung zu erhalten. Beim Konstruieren von Achterbahnen sollten Sie sich nicht zu viel Zeit lassen. Bei der Bewertung der Achterbahn spielt nämlich auch der Zeitfaktor eine Rolle. Um herauszufinden, an welcher Stelle eine Achterbahn für Gäste ungeeignet ist, machen Sie eine Testfahrt und achten dabei auf die rechte Anzeige. Ist diese im roten Bereich, sind Ihre Fahrgäste an dieser Stelle zu hohen G-Kräften ausgesetzt. Am Anfang einer Fahrt sollte die Achterbahn steil nach unten gehen, um Tempo zu gewinnen. Der Übergang in die Horizontale muss aber sanft sein. REDAKTION

Der **Schuh** des **Manitu**

Im Nonsens-Spiel zum Kinofilm werden die Highscores in der Datei SCHUH.BIN abgelegt. Wenn Sie die Datei mit einem Texteditor wie zum Beispiel dem Notepad öffnen, können Sie Namen und Werte leicht ändern. REDAKTION

Anno 1602 Königs-Edition

Drücken Sie im Spiel die Tasten STRG-SHIFT-ALT-W, geben Sie anschließend in der Eingabemaske die Zahl 2061 ein und drücken Sie Enter. Nun drücken Sie Taste A und das Cheat-Menü ist aktiv. Die folgenden Tastenkombinationen stehen Ihnen während des Spiels zur Verfügung:

SHIFT-M	50 Goldstücke
SHIFT-K	Eine zusätzliche Kanone (Schiff muss aktiviert sein)
SHIFT-T	Fünf zusätzliche Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT-H	Fünf zusätzliche Holzeinheiten (Kontor muss aktiviert sein)
SHIFT-F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit
SHIFT-?	Koordinaten anzeigen
SHIFT-Z	Fünf zusätzliche Ziegel (Kontor muss aktiviert sein)

Wählen Sie im Menü die Kiste an, um die im Kontor gelagerte Ware anzuzeigen.Weitere Cheats können Sie aktivieren, wenn Sie erneut die Tasten STRG-SHIFT-ALT-W drücken. Geben Sie anschließend die Zahl für die gewünschte Ware ein.

Drücken Sie ein weiteres Mal die A-Taste, damit sich das Kontor mit der Ware füllt. REDAKTION

Alone in the Dark 4

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie eine neue Verknüpfung zur Datei ALONE4.EXE anlegen. Nun müssen Sie die rechte Maustaste drücken, die Eigenschaften auswählen und die Zielzeile verändern. Am Ende müssen Sie das Wort „wizardmaster" eingefügen. (z. B. C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster). Jetzt starten Sie das Spiel, gehen ins Inventory und das Cheat-Menü erscheint. REDAKTION

Anstoß 3

Anstoß 3 ist gerade mit **Anstoß Action** im Doppelpack erschienen. Um im Managerteil zu Geld und Ehre zu gelangen, gibt es einige Tipps:

Verpflichten Sie in der Winterpause Jugend- und Amateurspieler mit einer Vertragslänge von einem Jahr, der fixen Ablöse von 200.000.000 Mark und der Option für Sie auf Verlängerung des Vertrages. Schon bald melden sich Vereine, da der Vertrag des Spielers am Ende der Saison ausläuft. Im Optionsmenü schalten Sie die Option „Termine nächste Woche anzeigen" an und ziehen die Option des Spielers auf Verlängerung, sobald dieser von einem Verein umworben wird. Aus den Verhandlungen ziehen Sie sich schnell zurück und der Spieler wird für die fixe Ablösesumme den Verein verlassen. Ein Trick, den Top-Scorer des Gegners zu verunsichern, gibt es auch: Machen Sie dem Spieler vor der Partie gegen Sie ein Angebot mit dem höchstmöglichen Gehalt. Wenn Sie anschließend zur finalen Verhandlung schreiten, brechen Sie diese einfach ab und der Spieler ist im nächsten Spiel völlig verunsichert. Das funktioniert nicht bei fixen Ablösesummen.

Die vier besten Trainingslager sind folgende:

Trainingscamp Jakutzk und Lhasa in Tibet, Christchurch in Neuseeland und Faro an der Algarve. Um an noch mehr Geld zu kommen, können Sie im Spiel auf die Option Neueinstieg gehen und so viele Spieler wie möglich erstellen. Wenn einer von diesen dann ein Angebot bekommt, wählen Sie einen reichen Verein aus. In der nächsten Woche spenden Sie einfach Geld auf das Konto Ihres „richtigen" Charakters. Vor der Auf- und Abwertung sollte man die besten Jugendspieler für vier Wochen im Kader aufnehmen. So nehmen sie an den Auf- und Abwertungen teil und gehen nach vier Wochen zurück in die Jugend. Die neu erworbene Stärke bleibt erhalten.

REDAKTION

New York Race

Folgende Cheats helfen Ihnen, den New-York-Renner zu bewältigen:

NIKITA	Bonus-Autos
BIGWOLF	Alle Autos im Anfänger-Modus
OELITA	Alle Autos im Profi-Modus
POOLWOOL	Alle Autos im Experten-Modus
YXINYEDO	Alle Schwierigkeiten und Tracks freischalten
SHALEA	Unbegrenzte Energie

REDAKTION

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energieeinheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Lassen Sie Bomben nicht einfach in unbewohnten Sektoren explodieren. Wenn Sie die Bomben in den Recycler beamen, erhalten Sie Energieeinheiten dafür!

3. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, bekommen Sie 1.000 Energieeinheiten.

4. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst produzieren, anstatt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

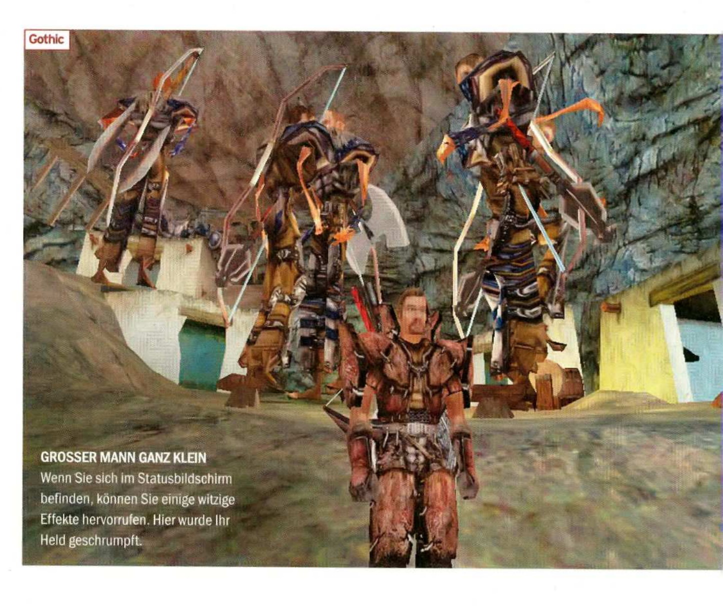
5. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen. So werden Sie im Fall eines Fehlschlags nicht dem Erdboden gleichgemacht. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, desto schwächer werden ihre Waffen.

6. Überlassen Sie die Polizei-

Scuzzer im Kampf nicht einfach ihrem Schicksal. Beamen Sie die Scuzzer, kurz bevor Sie zerstört werden, in den Puffer. Von dort aus geht es direkt zu einer Ladestation. Der beschädigte Scuzzer wird hier repariert und kann danach wieder eingesetzt werden.

7. Sicherheitssäulen bewahren Sie auch vor Spionen und Riesenkakerlaken. Stellen Sie zwischen vier und sechs dieser Säulen um jede Schleuse und vereinzelt auf der ganzen Station auf. Dann haben feindliche Agenten und Monster keine Chance mehr, Schaden anzurichten.

Gothic



GROSSER MANN GANZ KLEIN
Wenn Sie sich im Statusbildschirm befinden, können Sie einige witzige Effekte hervorrufen. Hier wurde Ihr Held geschrumpft.

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers? Kein Problem! Marschieren Sie geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert auch in ähnlichen Situationen.

Blut-Cheat

Ändern Sie in der Datei \system\gothic.ini folgende Einträge:

Eintrag: bloodDetail = 1
Ändern in: bloodDetail = 3
Ergebnis: Viele Blut-Details

Eintrag: extendedMenu = 0
Ändern in: extendedMenu = 1
Ergebnis: „Blut-Details" im Menü Einstellungen/Spiel freischalten

Aktivieren des Cheat-Modus

Wenn Sie in **Gothic** mogeln möchten, aktivieren Sie zunächst den Cheat-Modus in der Datei \system\gothic.ini. Nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Eintrag: testmode = 0
Ändern in: testmode = 1
Ergebnis: Cheat-Modus aktiviert

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten „S" oder „B" den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.

Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Spieler heilen
kill	Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten
goto waypoint, goto vob	Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen
insert [item]	Gegenstand oder Lebewesen erschaffen
	Geben Sie zuerst „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand/Lebewesen (zum Beispiel insert torlofs_axt):
Waffen	torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_zorn, whistlers_schwert, thorus_schwert, scars_schwert, diegos_bogen, roter_wind
Gegenstände	dmb_armor_m, urizielrune
Lebewesen	icegolem, udshadam_rockefeller, freemineorc, meatbug

REDAKTION

Aller Anfang ist schwer, vor allem bei **Gothic**. So kommen Sie schnell zu etwas Erz: Gehen Sie im Sumpflager zur Schmiede und brechen dort die Truhe mit der Kombination 1 links, 2 rechts, 3 links auf. Darin finden Sie Rohstahl, Klingen, Äxte und Crawlerzangen. Aus dem Rohstahl und den Klingen können Sie in der Schmiede ganze 43 Schwerter schmieden, die Sie anschließend für über 2.000 Erz verkaufen können. Das Gleiche können Sie auch im „Alten Lager" wiederholen und so noch mehr Erz verdienen.

REDAKTION

Mit einem kleinen Trick können Sie die Barriere, die das Gefängnis umgibt, überwinden und in die Außengebiete gelangen. Das funktioniert sogar, ohne dass Sie Energie verlieren. Für diesen Ausflug müssen Sie lediglich eine Rüstung Ihr Eigen nennen, die Sie während dieser Aktion tragen. Begeben Sie sich in das Sumpflager und dort zu dem Sumpfkraut-Erntegebiet. Suchen Sie den Novizen Viran und gehen Sie zu dem Baum auf der rechten Seite. Ihr Alter Ego müsste jetzt von einem blauen Schleier umgeben sein. Wenn Sie bei dem Baum angekommen sind, zuckt ein Blitz auf Sie herab. Dieser trifft Sie zwar, aber schleudert Sie nicht zurück, da Sie im Wasser stehen. Durchqueren Sie dann das Gewässer und steigen Sie auf der anderen Seite wieder heraus. Willkommen in der Freiheit.

Comanche 4

Auch der beste Hubschrauberpilot hat mit so mancher Mission seine Schwierigkeiten. Mit diesem Cheat können Sie sich aussuchen, welche Mission Sie spielen möchten. Geben Sie einfach „Wolfblitz" als Pilotennamen an und sämtliche Missionen sind frei verfügbar.

REDAKTION



NICHT SCHIESSEN! Seien Sie bei wilden Schießereien auf der Hut. Sobald Sie versehentlich einen Zivilisten erwischen, ist das Spiel vorbei.

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Rechtsklicken Sie auf die Desktopverknüpfung von **Return to Castle Wolfenstein** und fügen Sie in der Zeile Ziel die Parameter „+set sv_cheats" ein.

/give armor	Rüstung
/give health	Gesundheit auf 100
/give stamina	Stamina
/nofatigue	Unlimitierte Stamina
/kill	Selbstmord
/spdevmap mapname	Lässt Sie zu einer beliebigen Map springen (Sie müssen sich dann mittels der Cheats Waffen herbeizaubern, da Sie dort gänzlich ohne Ausrüstung ankommen)

Folgende Maps stehen zur Verfügung:
escape1, escape2, tram, village1, village2, crypt1, crypt2, church, boss1, forest, rocket, dam, chateau, dark, dig, castle, end, beach, village, boss2, rocket, baseout, assault, factory, trainyard, norway, xlabs, wine, wine2, wine3

REDAKTION

Casino Tycoon

So stehen Sie in **Casino Tycoon** nicht mit leeren Händen da: Im Verzeichnis „Casino Tycoon\Data\Objects\" öffnen Sie die Datei „Globals.ini" und suchen folgenden Eintrag: „StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level: 20000.0". Ändern Sie ihn in „StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level: 9990000.0". Auf diese Weise können Sie auch die Gehälter und Grundstückspreise ändern.

Autobahn Raser 3

Stellen Sie in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „CollisionOff" auf 1, um alle Zusammenstöße auszuschalten. Wenn Sie hingegen in der Datei GAME.INI den Wert unter dem Eintrag „Invulnerable" auf 1 stellen, wird Ihr Auto unverwundbar. In der Datei GARAGE.INI können Sie zudem die Preise der Fahrzeuge verändern. In der Datei BEHAVIOR.INI editieren Sie die Stärke der Polizei.

REDAKTION

Cultures: Die Entdeckung Vinlands

Die folgenden Cheats funktionieren teilweise nur im Singleplayer-Modus. Im Spiel müssen Sie einfach das Hauptmenü öffnen und die Maustaste drücken, um das Fenster zu aktivieren. Dann erst geben Sie folgende Codes ein; bei Erfolg werden diese durch ein akustisches Signal bestätigt.

Funexploration	Zeigt die gesamte Karte
Funspeedup	Spiel läuft fünfmal so schnell ab
Funfrieda	Größere Tooltips
Funfillup	Füllt alle Lager um je 5 Einheiten pro Ware
Funmaverick	Verbesserte KI
funpicture12	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 12 % im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 25 % im Spielverzeichnis
funpicture100	Speichert gesamte Karte in einer Größe von 100 % im Spielverzeichnis
funheadsup	Lange Köpfe für Wikinger
funheadsdown	Lässt alle Cultures-Bewohner schrumpfen
funheadson	Köpfe auf Normalgröße

1. Tippt man in der Kampagnen-Auswahl ODIN ein, wird der zweite Level anwählbar.
2. Wenn Sie nach Spielbeginn im Hauptmenü mehrmals auf das Herz mit dem Pfeil klicken, erhalten Sie einen geheimen Level.
3. Wenn Sie im Hauptmenü auf den Pilz im Vordergrund drücken, erscheint ein Frosch.
4. Klicken Sie mehrmals auf die Blume am rechten Bildschirmrand, taucht ein Schwarm Bienen auf.
5. Wenn Sie die richtige Stelle des Astes auf der linken Seite anklicken, erscheint am rechten Ast ein Moorhuhn.
6. Am Anfang einer Mission lassen Sie am besten die Frauen die Karte erkunden.
7. Um ein feindliches Dorf zu erobern, sollten Sie erst die Verteidigungstürme zerstören. Danach positionieren Sie Bogenschützen in sicherer Entfernung und versuchen möglichst viele Zivilisten zu erledigen, da diese der Armee des Feindes zu Hilfe eilen. Wenn der Gegner die Türme neu aufbauen will, können Sie diese mit einem Schlag oder Schuss wieder zerstören.
8. Sie sollten sich immer um Nahrung kümmern. Fleisch, Fisch und Obst können die Bewohner ohne Weiterverarbeitung essen. Sie sollten die Bürger mehrere Berufe erlernen lassen, um sie flexibler einsetzen zu können.

REDAKTION

Serious Sam

Drücken Sie während des Spiels „^" und geben Sie diese Cheats ein:

Please god	God-Modus
Please giveall	Alle Gegenstände
Please killall	Alle Feinde auf dem Bildschirm eliminieren
Please open	Alle Türen öffnen
Please fly	Flug-Modus
Please ghost	Durch Wände gehen
Please invisible	Unsichtbarkeit (hört auf, wenn Sie jemanden angreifen)
Please tellall	Im Netricsa werden alle Infos verfügbar
cht_bGOD=1	Unverwundbarkeit
cht_bRefresh=1	Energie auffüllen

cht_bGiveAll=1	Alle Gegenstände
cht_bFly=1	Flug-Modus
cht_fTranslationMultiplyer=1	Turbo-Modus
cht_bGhost=1	Durch Wände gehen
cht_bInvisible=1	Unsichtbarkeit
saveScreenShot()	Screenshot erstellen

Wenn Sie das Spiel im „Serious"-Schwierigkeitsgrad durchgespielt haben, wird der „Mental"-Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. REDAKTION

FIFA 2002

Wenn Sie im Ballbesitz sind, drücken Sie ESCAPE, klicken auf „Mannschaftsauswahl" und wählen die gegnerische Mannschaft. Drücken Sie nun zweimal ESCAPE, so dass Sie wieder im Spiel sind. Nun halten Sie Q gedrückt, drücken ESCAPE und lassen Q wieder los. Klicken Sie wieder auf „Mannschaftsauswahl", wählen Sie Ihre Mannschaft und gehen Sie zurück ins Spiel. Nun rennt der Torwart Ihren Spielern bis zur nächsten Halbzeit hinterher, wenn Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist. REDAKTION

Wenn Sie einen Ihrer Spieler an einen anderen Verein verkaufen wollen, können Sie mit einem Trick die Ablösesumme um ein Vielfaches steigern. Stellen Sie einfach sämtliche Werte des betroffenen Spielers auf die höchste Stufe. Dadurch maximiert sich auch die Summe, die Sie für diesen Spieler erhalten. REDAKTION

Rollercoaster Tycoon

1. Gehen Sie zum Finanzmenü und drücken Sie „F", dann ENTER und „M". So bekommen Sie 5.000 Dollar gutgeschrieben. Dies funktioniert allerdings nur einmal pro Monat.

2. Alle Szenarien, Fahrgeschäfte und unendliche Geldquellen erhalten Sie auf folgendeWeise: Halten Sie im Hauptmenü SHIFT gedrückt und tippen Sie dann „rct2" (ohne die Anführungsstriche), dann Enter. Sie hören applaudierendes Publikum.

3. Auf alle Fahrgeschäfte können Sie zugreifen, wenn Sie ALT + Z drücken, auf alle Shops hingegen mit STRG + Z.

4. Geldmangel? Schließen Sie den Park für ein ganzes Jahr. Dies muss vor März des zweiten Jahres geschehen. Anschließend kommt ein Mann in einem blauen Anzug und gibt Ihnen eine kleine Finanzspritze in Höhe von einer Million Dollar.

5. Um die Popularität eines Fahrgeschäftes anzuheizen, entfernen Sie ein Segment und setzen genau das gleiche wieder ein. Die Besucher denken nun, Sie hätten die Bahn verbessert.

Fußballmanager 2002

Ein Bug sorgt beim **Fußballmanager 2002** für reichlich Geld in der Kasse: Wenn Sie im Editor das Stadion ausbauen, sollten Sie alle Werte auf 50.000 setzen, aber die Sitzplätze wieder auf 0. Danach können im Stadion 800.000 Fans Platz nehmen und Sie bekommen bei jedem Heimspiel vor vollem Haus 50 Millionen Euro gutgeschrieben. REDAKTION

Colin McRae Rally 2.0

Geben Sie folgende Cheats als Spielernamen ein:

NUTTYNETS	Aggressivere Wagen
SHINYBUTTONS	Glänzende Wagen
TURNONTHEICE	Hintergrund-Sounds
CURRYFORME	Turbo
WAVEYOURLEFTS	Strecken rückwärts fahren
WHELLYBIG	Große Räder
ALLTHEBUTTONS	Alle Wagen
BOINGBOINGBOING	Stärkerer Abprall bei einer Kollision
GREATNEWS	Alle Strecken
MINIME	Mini Cooper S
MORRISMODE	Escort MK1
HELLOCLEVELAND	Alle Level verfügbar
RORRIMSKCART	Strecken sind spiegelverkehrt
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
GOFASTERSTRIPES	Wagen werden schneller
JOBINITALY	Lancer
EVILEVO	Lancer Road
GARYWILDASS	Ford Puma
COOLESTCAR	Ford Puma

REDAKTION

Arcanum

Mit diesem Trick gelangen Sie unbeschadet an viele Reichtümer und nützliche Gegenstände. In einigen Läden finden Sie im Hinterzimmer Kisten. Um an diese zu gelangen, müssten Sie eigentlich dem Inhaber seinen Schlüssel abnehmen. Alles, was Sie benötigen, ist Erfahrung beim Öffnen von Schlössern. Betreten Sie einen Laden und warten Sie, bis der Abend anbricht. Wenn sich der Ladenbesitzer dann in sein Zimmer begibt, folgen Sie ihm, da er die Tür offen stehen lässt. Am nächsten Morgen verlässt der Ladenbesitzer diesen Raum und schließt die Tür hinter sich ab. Jetzt können Sie die Kiste knacke und alle Gegenstände nehmen. Öffnen Sie anschließend die Tür zum Laden und verkaufen Sie dem Besitzer sämtliche Gegenstände, die Sie nicht benötigen. Diese landen wieder in der Truhe, die Sie mit diesem Trick so oft plündern können, bis Sie den Ladenbesitzer in den Ruin getrieben haben. Dieser Trick funktioniert aber nicht, wenn sich eine Wache in dem Laden befindet. REDAKTION

Harry Potter und der Stein der Weisen

Endlich schwingt der Zauber-Azubi Harry Potter nun auch auf dem heimischen PC seinen Zauberstab. Damit es sich nicht schnell ausgezaubert hat, können Sie während des Spiels folgende Codes eingeben:

HarryDebugModeOn	Debug-Modus
HarryGetsFullHealth	Volle Gesundheit
HarrySuperJump	Super-Sprung
HarryNormalJump	Normaler Sprung

REDAKTION

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie die folgende Cheats ein:

SIMONSAYS	Simon spielen
FORCESIGHT	Kein Nebel
FORCEEXPLORE	Mappe aufdecken
FORCEBUILD	Schnelles Bauen
FORCEORE	1.000 Ore hinzufügen
FORCECARBON	1.000 Carbon hinzufügen
FORCENOVA	1.000 Nova hinzufügen
FORCEFOOD	1.000 Futter hinzufügen
DARKSIDEx	Gegner x (1-8)
TARKIN	Alle Gegner vernichten
SKYWALKER	Gewinnen

REDAKTION

Empire Earth

Diese Cheats funktionieren ausschließlich bei den per Zufall generierten Missionen. Drücken Sie während des Spiels Enter und geben Sie dann folgende Cheats in das Textfeld ein:

Cheat	Wirkung
my name is methos	Ressourcen bei 100.000 Einheiten, Karte komplett aufgedeckt
all your base are belong to us	Ressourcen bei 100.000 Einheiten
boston food sucks	+1.000 Nahrung
you said wood	+1.000 Holz
creatine	+1.000 Eisen
rock&roll	+1.000 Steine
atm	+1.000 Gold
i have the power	Maximale Magie/Power
the quotable patella	Alle Einheiten aufrüsten
brainstorm	Schneller bauen
display cheat	Alle Cheats anzeigen
asus drivers	Karte aufdecken
columbus	Fische und Tiere sichtbar
somebody set up us the bomb	Spiel gewonnen
ahhhcool	Spiel verloren
headshot	Alle Objekte werden von der Karte entfernt
the big dig	Alle Ressourcen werden auf 0 gesetzt
boston rent	Gold = 0
uh, smoke?	Holz = 0
slimfast	Nahrung = 0

REDAKTION

Es gibt eine Methode, den Gold- und Steinabbau zu beschleunigen. Dazu bauen Sie eine Siedlung, ein Stadtzentrum oder ein Kapitol direkt an eine Gold- oder an eine Steinmine – maximal ein Kästchen weit davon entfernt. Dann schicken Sie einen Ingenieur zur Mine und befehlen ihm den Abbau. Er muss jedoch direkt am Abbaufeld stehen. Er bewegt sich beim Abbauen nicht von der Mine weg, der Gold- bzw. Steinvorrat in der Statusleiste geht trotzdem schnell in die Höhe.Wenn es funktioniert, erkennen Sie das an den grünen Punkten, die aus seinem Rucksack aufsteigen. Bis zu sechs Ingenieure sind möglich, der Prozess beschleunigt sich entsprechend. Klappt es nicht sofort, reißen Sie die Siedlung ab und bauen Sie andernorts eine neue auf.



WUNDER GESCHEHEN Mit den folgenden Cheats können Sie kurz nach dem Start schon alle Wunder bauen.

Operation Flashpoint

Bevor Sie die Cheats eingeben können, müssen Sie erst die **Shift**-Taste gedrückt halten und zusätzlich die **Minus**-Taste auf dem Ziffernblock drücken. Anschließend geben Sie den gewünschten Cheat ein.

Savegame	Speichern des Spielstandes (während des Spiels)
Endmission	Mission beenden (während des Spiels)
Campaign	Alle Missionen freischalten (im Hauptmenü)
Iwillbetheone	God-Mode (während des Spiels)

Achtung: Bei dem Cheat „Campaign" werden die Dateinamen aller Missionen angezeigt. Wenn Sie dann eine Mission zu Ende gespielt haben, müssen Sie den Cheat erneut eingeben, um zur nächsten Mission zu gelangen.

Battle Realms

Sie können die Grafik in **Battle Realms** optimieren. Öffnen Sie dazu die Datei Battle_Realms.ini mit einem Texteditor. Im Abschnitt [VideoState] ändern Sie die folgenden Optionen:

Width = 1024, Height = 768 Grafik-Auflösung
Depth = 16 Farbtiefe (kann durch 32 ersetzt werden)
Fullscreen = 1 Vollbild-Darstellung. Alternativ kann man eine 0 eintragen, um das Spiel im Fenster zu starten
HardwareTL = 0 1 eintragen, um die „Texture & Lightning"-Funktion Ihrer Grafikkarte zu nutzen

REDAKTION

Three Kingdoms

Drücken Sie während des Spiels ENTER und geben Sie folgende Cheats ein:

!om+superman!	Ausgewählte Einheiten/Gebäude unverwundbar/unzerstörbar
!om+smartbomb!	Alle sichtbaren gegnerischen Einheiten eliminieren
!om+gonzales!	Spielgeschwindigkeit erhöhen
!obj+greed!	5.000 Einheiten von jeder Ressource (außer Gold)
!obj+moolah!	1.000 Einheiten Gold
!obj+chips!	1.000 Einheiten Getreide
!obj+piggy!	1.000 Einheiten rohes Fleisch
!obj+splinter!	1.000 Einheiten Holz
!obj+ingboard!	1.000 Einheiten Eisen
!obj+booze!	1.000 Einheiten Wein
!om+icanseeagain!	Ganze Karte aufdecken
!om+fps!	Framerate anzeigen
!om+net!	Anzahl der Objekte anzeigen
!obj+outofmyway!	Mission gewinnen

REDAKTION

RTL Skispringen 2002

Auch Hannawald und Co. können etwas Kleingeld immer gut gebrauchen. Wenn Sie kurz vor dem Absprung von der Schanze **F9** und **F10** gleichzeitig drücken, bekommen Sie am Ende des Sprungs 250.000 Dollar gutgeschrieben. Dabei ist es sogar egal, ob Sie landen oder nicht. Auch einige Cheats gibt es für das PC-Skisprungspektakel: Wenn Sie eine Saison gestartet haben, geben Sie nach dem Wachsen der Skier einen der folgenden Namen ein:

Dietherthoma	Spezieller Springer
Jensweißflog	Besserer Springer

INVADER

Game Pad





- Acht Tasten Gamepad
- Rutschfestes Touch Coating
- Vier Funktionstasten
- Vier Trigger-Tasten
- Analoger Ministick
- Turbo-Tastenfunktion

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS

TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



HORNET



BULLFROG



INTRUDER



WASP

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
www.speed-link.com